家用电脑与游戏机



1998.8

Family Computer & Game Machine Monthly

封面视点

沙丘 2000 卷土重来
魔域幻境
死亡陷阱
超拟真撞球 II
VR 战士 vs 铁拳
热门模拟器使用指南
巫毒家族新成员
金仕达专访
即时策略游戏的回顾与展望



COMANCHE Gold 卡曼奇



— LINWEI



泰伯立亚之日







COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

— LINWEI

银翼杀手 中文版

BLADE RUNNER™

4CD巨作198元

全彩色中文说明书

赠：《Westwood制作室内幕》

赠：权威攻略

赠：原装精美鼠标垫一个

欢迎邮购
全球光盘快递
免邮费

Westwood STUDIOS

7月15日已在全国隆重上市

VIRGIN互动娱乐国际有限公司
中国唯一总代理

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址：北京市982号信箱(100091)
电话：010-62862037/38/39/40
传真：010-62862036

新天地特约经销商(排名不分先后)

连邦：010-62639060
希望：010-62633308
正普：010-62621347
树人：010-62616742
前导：010-62001471
上海钜隆：021-62104588
杭州南北：0571-8073048
陕西辉煌：029-7899833
广州南软：020-87511024
深圳方中：0755-8609601
辽宁华储：024-3895234
大众软件：010-67032379
万众合力：010-62510135
金山：010-62612297
圣比尔：010-62527962
上海农工商：021-63226198
昆明黑马：0871-5134931
杭州美迪：0571-8271301
重庆电脑报：023-63876722
西安海天：029-8496569
深圳中赫：0755-3269018
长春安航：0431-5656612
赛乐氏：010-62241204
京里仁：010-62615307
大恒：010-62625147
中青旅创先软件：010-2617707
上海茂立：021-63293695
昆明棒子：0871-5176880
武汉精恒：027-87654137
广州天高行：020-83790899
新疆华顺：0991-2849854
南宁奥讯：0771-2621521
锦州北方：0416-3131788

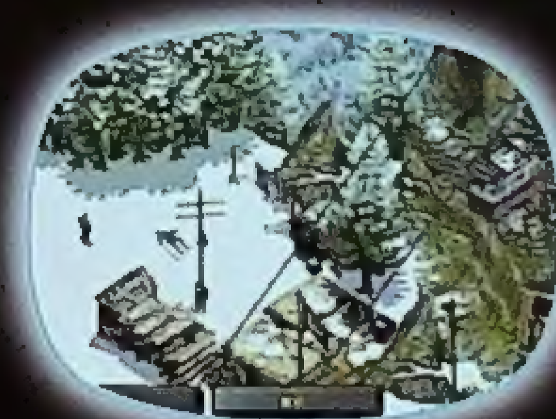
Virgin INTERACTIVE entertainment





- 强调运用策略与战术的实时战斗。
- 24个发生在北非和欧洲的任务，24个不同的挑战，风格迥异的手绘场景。
- 极端先进的人工智能系统电脑控制40个以上的敌人的车辆和部队。对环境的变化产生准确地反应。
- 6名特种兵，各自具有不同的技能。可以驾驶船只、飞机和车辆。真实的角色产生真实的可玩性。
- 画面引擎具有特殊的光影效果和360度智能旋转功能。
- 可以缩放的6种不同的立体照相机视角。
- 可以通过INTERNET和局域网进行多人游戏。







新天地特约经销商(排名不分先后)

连邦：010-62639060
希望：010-62633308
正普：010-62621347
树人：010-62616742
前导：010-62001471
上海钜隆：021-62104588
杭州南北：0571-8073048
陕西辉煌：029-7899833
广州南软：020-87511024
深圳方中：0755-8609601
辽宁华储：024-3895234
大众软件：010-67032379
万众合力：010-62510135
金山：010-62612297
圣比尔：010-62527962
上海农工商：021-63226198
昆明黑马：0871-5134931
杭州美迪：0571-8271301
重庆电脑报：023-63876722
西安海天：029-8496569
深圳中赫：0755-3269018
长春安航：0431-5656612
赛乐氏：010-62241204
京里仁：010-62615307
大恒：010-62625147
中青旅创先软件：010-2617707
上海茂立：021-63293695
昆明棒子：0871-5176880
武汉精恒：027-87654137
广州天高行：020-83790899
新疆华顺：0991-2849854
南宁奥讯：0771-2621521
锦州北方：0416-3131788

8月上旬全球同步上市

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

VIRGIN互动娱乐国际有限公司
中国唯一总代理

地址：北京市982号信箱(100091)
电话：010-62862037/38/39/40
传真：010-62862036

Virgin INTERACTIVE entertainment

不同的际遇

从足球圈里跳到游戏圈后，我嘴边就只剩下了两个词："足球"、"游戏"。把这两件事物联系在一起也经常是我午夜独坐时遐想的全部。

如果说中国足球运动与中国游戏产业有什么相似之处的话，"落后"可能是共同的现状。然而同属末流，二者的际遇却千差万别，当中国的游戏公司飘洋过海把自己的产品送去E3，为博同仁喝彩时，中国的"球星"们却正悠然自得地品着香茗对遥不可及的世界杯品头论足。

虽然10个达沃·苏克的收入也顶不上席德·梅耶，但一个中国球星的工资就能超过所有国内游戏公司老板收入的总和。与腰缠万贯的球星不同，中国的游戏开发者大多囊中羞涩，甚至朝不保夕。如此迥异的境遇的确使人感慨颇多。

虽然再过100年，中国也出不了个罗纳尔多，可是没有罗纳尔多的中国足球一样能备受青睐；游戏则不同，做不出《星际争霸》，国产游戏就没人买！每念及此，我都为中国球迷肃然起敬......

其实大家都知道，上帝不是任何时候都清醒的，否则他肯定不会让法国战胜巴西，使本世纪最后的一次足球盛会以滑稽收场。上帝也一定会是十分繁忙的，在巴尔干烽烟四起，非洲难民流离失所时，他可能实在没空关心遥远东方的足球与游戏问题。



看到那些倾尽家财西赴欧陆，几个通宵排队购票的痴心球迷，确实感到国产游戏太需要一点掌声了。我等待掌声响起的那一天，不知道届时Awei的营养问题能不能解决。

CY



家用电脑与游戏机



目　录

（总第48期）



主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　威　陈明辉
　　　　　梁华栋　崔　越
美术编辑：单　非　刘　炜
责任编辑：崔　越
电　　话：编辑部 010－62237773～6
通信地址：北京 2069 信箱
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
WWW 主页：http://www.fcgm.com.cn
广 告 部：010－62237778
发 行 部：010－62237779
传　　真：010－62219955
读者服务部（捷径公司）：010－62237773 转 12
主办单位：科学普及出版社
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　阅：全国各地邮局
刊　号：ISSN 1005－6793
　　　　CN 11－3450/TP
邮发代号：82－622
印　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
地　址：北京市西城区新街口二条甲 11 号
邮　编：100035
出版时间：每月 13 日　定价 6.80 元

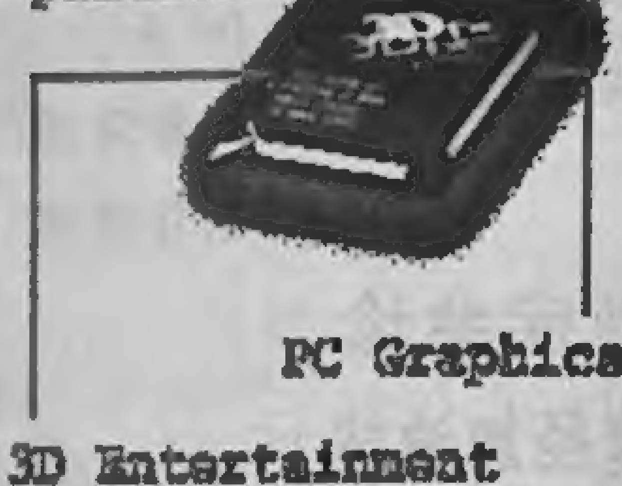
电子游戏是通往电脑世界的捷径

本刊如印刷质量有问题，请将残书寄回编辑部，我们负责调换
正文用纸：山东寿光造纸集团股份有限公司

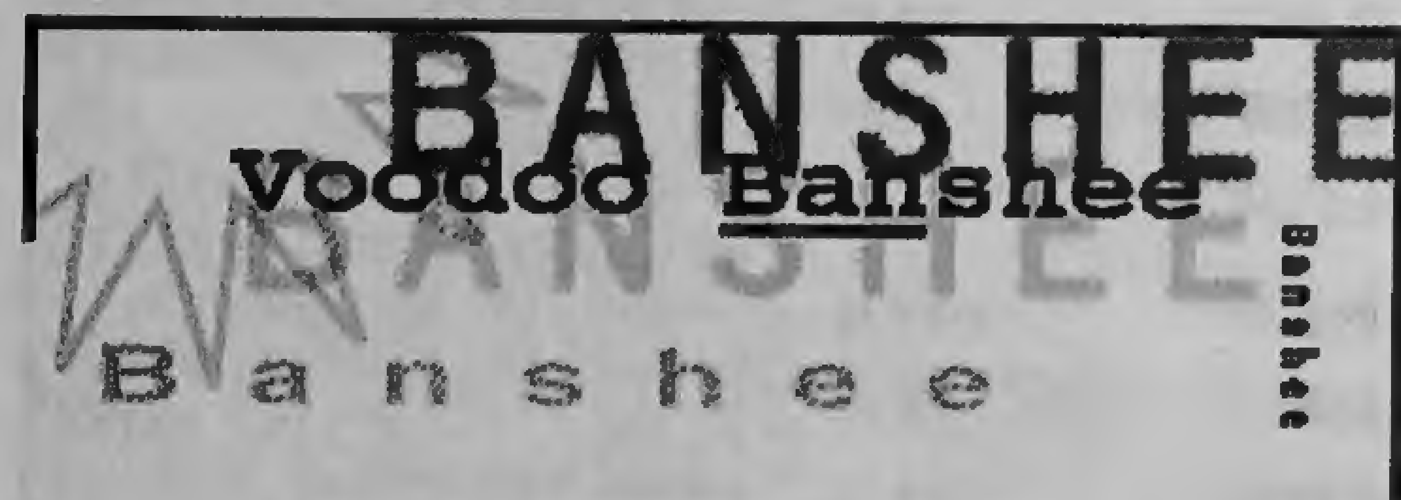


3Dfx 家族新成员

——巫毒女妖



3Dfx Interactive 公司在 6 月底正式介绍了备受期待的最新图形显示卡——巫毒女妖（Voodoo Banshee）。这是一个 3Dfx 准备在 3D 游戏和 PC 厂商 OEM 市场大展身手的最新产品。与 Voodoo 不同的是，巫毒女妖是一块 2D/3D 图形加速卡，它在全新的 2D 引擎下加入了 3Dfx 最新的 Voodoo2 的核心技术。巫毒女妖所提供的一些具有革命意义的特性，突破了以往同类图形卡在个人电脑的 2D 图像表现方面所无法达到的水平。根据 3Dfx 的报告，巫毒女妖的 2D 图形能力是有史以来同类产品中最高的，它在个人图像软件、网络浏览器、2D 图像游戏以及 Windows 操作系统中的屏幕表现，如图形刷新、拖动程序屏幕等方面都很出色。



除了 2D 以外，巫毒女妖的开发利用了 Voodoo2 的技术，所以它在游戏图像表现方面达到了极高的水平，并因此为玩家提供了绝佳的视觉享受。借 Voodoo2 之利，凡是装有巫毒女妖的个人电脑可以享受到超过 250 个专门为 Voodoo2 和 Voodoo 而设计游戏的漂亮画面。巫毒女妖在 2D 图形方面的突破，是由于它在硬件方面某些关键部分上的革新。首先，巫毒女妖有一个专用的 128 位的界面供外部内存调用，并且用到了一个 256 位的数据通道来优化内存的可利用空间。其次，在 Windows 图形驱动界面（GDI）方面，巫毒女妖使用硬件来执行功能函数的功能，而非其它普通图形卡那样使用软件执行，所以巫毒女妖在速度和稳定性方面都有明显的领先优势。最后，巫毒女妖有专门为 SDRAM 设计的优化技术，最大可达 16MB，所以在多边形填充等方面也有不俗表现。

巫毒女妖是第一块在 DOS 环境的 VGA 显示模式下提供 128 位图形传输速度的显示芯片，这使得巫毒女妖成为 DOS 下图形显示的王者。同时它的 VGA 兼容性也相当好。可惜的是 3Dfx 在关于 3D 方面谈得不多，只是表示“女妖”在兼容方面将做得很好。“女妖”将和 Voodoo、Voodoo2 兼容，并优化 DirectX 6.0、Glide 和 OpenGL 等的表现。

据行家分析，3Dfx 此次之所以想介人 2D 显示卡市场，其主要的原因是来自于 OEM 销售的巨大诱惑。不过目前的市场竞争异常激烈，且“女妖”还是 3Dfx 的此类产品的头一胎，这样的做法是否会取得成功呢？这或许就是 3Dfx 为什么对于“女妖”的 3D 性能闭口不谈，而对它的 2D 性能大夸特夸的主要原因。但一切真的如 3Dfx 所说的那么好吗？让我们拭目以待吧！



欧洲的“E3”—— ECTS

Europe's premier interactive entertainment expo

在美国，一年一度的 E3 展起到了推进电子游戏产业发展的作用。到 1998 年，E3 已是第四届了。随着规模的逐步扩大，E3 的地位也越来越高，并受到全世界范围内软件制



作发行公司的重视。但是电子游戏界并不只有美国一个市场，欧洲同样也是一个相当巨大的消费市场。看到 E3 的成功，保守的欧洲游戏人终于坐不住了，决定在欧洲也举办一个和 E3 同样性质的展会，名字简称为 ECTS。

今年首届 ECTS 将于 9 月 6 日至 8 日在英国伦敦举办，届时会有超过 1000 个新游戏和家庭娱乐软件参与展出。三间展出大厅内，为数众多的游戏厂商将展出他们的最新产品。和 E3 一样，人们可以从那里了解到大量新游戏的消息，他们中的大多数都将在年底圣诞节这个黄金销售期与玩家见面。

和电影以及流行音乐比较起来，电子游戏的销售市场不算庞大，但是电子游戏的增长水平却是前两者远远不及的。根据市场调查报告，美国电子游戏市场 1998 年的增长速度达到了 30%，全年的销售成绩估计可达 70 亿美元，而欧洲的增长速度也与之相仿，全年的销售数字约达到 44 亿美元左右。这些数字对于游戏圈中的人们来说无疑是最好的鼓励，ECTS 的举办也正是源出于此。看到这些，不由有些羡慕，什么时候才能看到中国的“E3”展会呢？

《绝地风暴 2》向 3D 说不

KROSSFIRE

如果有人问，什么才是将来的即时策略游戏呢？也许大多数玩家会毫不犹豫地以《帝国时代》或《横扫千军》来作为最佳的答案。但是偏偏就有人对此不以为然，还要“反其道而行之”，准备在 3D 当道的年代以 2D 画面来做出最佳的游戏效果。

澳大利亚的 Beam Software 准备在他们的新作《绝地风暴 2》（KKND2）上，集中精力在看起来过时但却成熟的 2D 画面效果上大做文章，以取到出奇不意的效果。Beam Software 公司的主席 Alfred Milgrom 说道：“现在人们基本已经接受了在游戏中 3D 要比 2D 效果





E3 年度最佳奖项揭晓

一年一度的 E3 大会早在 5 月底就已落下了帷幕，但最令玩家关心的时刻却是直到六月下旬才刚刚来临。本年度 E3 展上的各类型游戏和相关方面的最佳表现奖在 6 月 18 日正式揭晓。下面就让我们一起来看一看，究竟是那些游戏会在今明两年的游戏市场上竞逐风流（注：以下的奖项是由 22 家顶级游戏杂志的 27 名资深记者投票表决的）。

最有希望新游戏奖：
《家园》(Homeworld)
发行(制作)公司：Sierra / Relic
亚军：
《巴尔度之门》(Baldur's Gate)
其余被提名游戏：
《阴差阳错》(Anachronox)、
《巨人》(Giants)、
《猎物》(Prey)

最有希望新周边设备奖：
响尾蛇力回馈操纵杆
(Sidewinder Freestyle Pro)
发行(制作)公司：Microsoft
亚军：
Cyberg 3D 摇杆
其余被提名设备：
Force RS 摇杆、

JAM!!多功能游戏周边设备、微软响尾蛇高回应驾驶方向盘、微软数码音效系统80

最佳电脑游戏奖：
半死不活(Half-Life)
发行(制作)公司：Sierra/Valve
亚军：
《暗黑破坏神Ⅱ》(Diablo2)
其余被提名游戏：
《命令与征服Ⅱ：泰伯利亚之日》
(Command & Conquer2：Tiberium Sun)、
《永远的毁灭公爵》
(Duke Nukem：Forever)、
《家园》(Homeworld)

最佳游戏机游戏：
燃烧战车(Metal Gear Solid)
发行(制作)公司：Konami
亚军：
《赛尔达传说：时空之笛》
(Zelda：The Ocarina of Time)
其余被提名游戏：
《凯恩的遗产：摄灵者》
(Legacy of Kain： Soulreaver)、
《无尽黑暗》(Perfect Dark)、
《恐龙猎人Ⅱ：邪种》
(Turok2： Seeds of Evil)

最佳动作游戏：
半死不活(Half-Life)
发行(制作)公司：Sierra/Valve
亚军：
《猎物》(Prey)
其余被提名游戏：
《永远的毁灭公爵》
(Duke Nukem：Forever)、
《原罪》(Sin)、
《幽浮：联盟》(X-COM：Alliance)

最佳冒险游戏：
冥界狂想曲(Grim Fandango)



好的看法，但是我们认为对于游戏来说，所谓的技术并不是最重要的，关键是游戏的可玩性。我们并不是没有能力在游戏中做出优秀的3D视觉效果，但是我们觉得这实在不是即时策略游戏应该追求的最终的东西。现在，在对于顶级视觉效果的追求上，几乎所有的即时策略游戏都是一样的，这使得3D即时策略游戏走进了一条越来越窄的死胡同。过多的强调3D效果使得游戏几乎占用了所有的电脑资源，从而忽略了其它方面的表现力。这样做的后果是我们不希望见到的。”

Beam表示：《绝地风暴2》游戏的2D引擎将给所有的策略游戏迷们带来一个伟大的游戏。尽管游戏不再有3D的画面，但Beam会以更高的色彩深度和更为细致的背景来提高游戏的画面表现力。看上去真是一个大胆的行动。无论《绝地风暴2》这个游戏最终会取得怎样的成绩，我们应该有理由为Beam Software的胆量拍手叫好。

美国严厉打击网络软件盗版

今年6月底，美国警方关闭了位于曼哈顿的一家国际电子游戏盗版制作工厂。对此，深受盗版之苦的美国互动数字软件协会(IDSA)发表文章：“……所有的设备和资料被用来制作非法的产品，同时对外销售超过一百个盗版游戏。”

互动数字软件协会和它的八名成员：Sony美国公司、Electronic Arts、Capcom、Crystal Dynamics、GT、Interplay、Virgin、THQ先前就已经针对一名叫Liam Mclaughlin所创建的一个网站提出了起诉。从而得到了美国地方法院签署的法令，允许当地警方对其进行搜查。同时法院还颁布了一项临时法令禁止Liam Mclaughlin在调查期间进行一切有关与电子游戏软件相关的复制、制作、分配、销售等经营行为。

该协会的总裁Doug Lowenstein对这次事件发表了自己的评价：“在网络软件盗版刚刚萌芽的时候就展开严厉的打击是非常有必要的。我们下定决心，同这种以网络作为自己进行盗版活动的避难所的行为进行坚决彻底的斗争，并且希望在短期内得到显著效果。”通过网络对电子和电脑游戏软件进行盗版活动，还是刚刚兴起的违法行为。互动数字软件协会对此进行了针锋相对的斗争。在短短的几个星期内，协会已经使大约50个左右提供盗版软件销售和自由下载的网站被关闭。

互动数字软件协会指出“Mclaughlin有意识的进行复制和销售电子游戏软件，这些行为侵犯了软件公司的著作权、商标权等多项权利，对此处以罚款的上限可达100万美元。”

对此，Lowenstein说道：“网络盗版行为是一种地下家庭作坊式的非法行为，严重威胁到了目前尚未完全成熟、正处于成长期的娱乐软件产业。网络盗版者明知他们的这种行为和抢劫一家银行并没有什么区别，但却依然明目张胆地干着这种勾当，该是改变这一情况的时候了。”

《神秘岛》找到新东家



6月初，著名冒险游戏系列《神秘岛》(MYST)的发行公司Broderbund Software因第三财政季度经营不善，决定把自己摆上货架，待价而售。为此Broderbund Software还特地聘请了一家投资银行为自己进行了评估分析，以使自己能够找到好东家。在一次公开会议上，Broderbund请了Hasbro、Electronic Arts、Learning Company等几家对此表示兴趣的公司到会，可见近来的传言并非空穴来风。而在此之前，Broderbund已经裁员70人，这大约是公司人员总数的6.4%，这一举动大约为Broderbund节省下了每年500万美元的开销。

6月底，Broderbund终于正式向外界宣布将和Learning公司合并，这次的合并计划大约价值为4.2亿美元。如果一切顺利的话，那么大约今年9月底就可以完成两家公司的合并了。“Broderbund一直以制作优秀品质的游戏和相关产品而闻名于业界，”Broderbund的创建人和现任的主席Douglas Carlston对此说道：“这次和Learning公司的合并，将使我们彼此在国内和国际的市场竞争中变得更为强大，并且新成立的公司也会得到更好的机会。”而Learning公司的总裁Kevin O'Leary则说道：“Broderbund的加入对于我们来说无疑是最好的补充。”

不过到截稿为止，还没有任何有关两家公司合并成立的新公司的更进一步的消息。

彷徨的“正义斗士”

——MicroProse取消新游戏开发

6月底，MicroProse公司将自己旗下位于德克萨斯州的一个游戏制作小组解散，并宣布该小组制作的电脑游戏《守护者：正义斗

发行(制作)公司：LucasArts
亚军：
《狩魔猎人Ⅲ》(Gabriel Knight 3)
其余被提名游戏：
《龙魂》(Drakan)、
《侏罗纪公园：霸王龙》
(Jurassic Park：Trespasser)、
《赛尔达传说：时空之笛》
(Zelda：The Ocarina of Time)

最佳即时策略游戏：
《家园》(Homeworld)
发行(制作)公司：Sierra/Relic
亚军：
《命令与征服Ⅱ：泰伯利亚之日》
(Command & Conquer2：Tiberium Sun)
其余被提名游戏：
《帝国时代Ⅱ》(Age of Empires 2)
《机甲指挥官》(Mech Commander)、
《神话Ⅱ》(Myth2)、
《上帝也疯狂：降临》
(Populous：The Beginning)

最佳回合制战略游戏：
半人马阿尔发星
(Alpha Centauri)
发行(制作)公司：EA/Firaxis
亚军：
《魔法门英雄无敌Ⅲ》
(Heroes of Might & Magic 3)
其余被提名游戏：
《文明Ⅱ：时间的考验》
(Civ2：Test of Time)、
《守护者：正义斗士》
(Guardians： Agents of Justice)

最佳战争模拟游戏：
斗士传说(Fighter Legends)
发行(制作)公司：EA/Jane's
亚军：
《机甲战士Ⅲ》(Mech Warrior 3)
其余被提名游戏：
《欧洲空战》(European Air War)、

《猎鹰 4.0》(Falcon 4.0)、
《重装机甲Ⅱ》(Heavy Gear 2)

最佳非战争模拟游戏：
铁路大亨Ⅱ(Railroad Tycoon Ⅱ)
发行(制作)公司：
Gathering of Developers/Pop Top
亚军：
《模拟城市 3000》(SimCity3000)
其余被提名游戏：
《恺撒大帝Ⅲ》(Caesar3)、
《飞行》(Fly)、
《尤特之塔》(Yoot's Tower)
最佳格斗游戏：铁拳 3(Tekken 3)
发行(制作)公司：Namco
亚军：
《武士之刃Ⅱ》(Bushido Blade 2)
其余被提名游戏：
《生化狂人》(Bio Freaks)、
《魂之利刃》(Soul Calibur)、
《残杀》(Thrill Kill)

最佳竞赛游戏：
极品飞车 3：(Need For Speed 3)
发行(制作)公司：Electronic Arts
亚军：
《国际长途大赛车》
其余被提名游戏：
《GT 赛车》(Gran Turismo)、
《越野摩托》
(Motocross Madness)、
《摩托英豪 2》(Moto Racer 2)

最佳体育游戏：
约翰·马登橄榄球 99
(John Madden Football 99)
发行(制作)公司：Electronic Arts
亚军：
《冰球 99》(NHL 99)
其余被提名游戏：
《全明星棒球赛》
(All Star Baseball)、

NEWS

MICROPROSE

士》(Guardians：Agents of Justice)的开发工作暂时搁浅。MicroProse 在接下来的一份声明中写道：“……加利福尼亚的 Alameda 公司将会拥有这个与超级英雄有关的战略游戏未来的知识产权和制作权，但是现在已有的制作被确定取消。”

MicroProse 游戏制作组的副总裁 Ken Balthaser 对此说道：“现在市场上，同类型中销售最好的游戏使我们在构思这个游戏应采取的技术上相形见绌……”

这次的决定使得 MicroProse 公司的忠实支持者们大惑不解，在此之前的三个星期，MicroProse 公司刚刚宣布取消《星际迷航：第一次接触》(Star Trek: First Contact)的制作计划，现在又突如其来地中止《守护者：正义斗士》的制作。而在 5 月底的 E3 展上，这个游戏才刚刚获得“最佳回合制战略游戏奖”的提名，尽管最后游戏并没有得奖，但所得的提名也足以证实游戏所具备的优秀素质了。也许 MicroProse 是过于追求完美了。



Sierra《王国》的混乱



Sierra 公司在 6 月底向所有的网络游戏玩家宣布，他们将终止网络游戏《王国》为期 30 天的免费使用帐号。Sierra 在一份声明中说：“由于这些帐号受到网络黑客的利用，从而可能使游戏的稳定性和正式用户的数据变得混乱甚至是遭到破坏，所以决定取消免费帐号的使用权。”

《王国》的系统程序主设计师 Steve Nichols 说：“在过去的几周里，我们遭到了情况严重的黑客攻击，其中尤以使用免费帐号的用户为多。还好我们已及时修正了主要的错误，现在我们一直监视着系统的情况，准备只要再有类似情况发生，就马上将其解决掉。”

Sierra 已经采取行动来弥补这一意外事件可能带来的后果，所有的免

NEWS



费帐号都已被作废。现在，玩家如果想要成为一名《王国》的用户，那么必须交纳 49.95 美元来获得一年的游戏使用权。据 Sierra 证实，到目前为止，《王国》的正式用户大约已经接近 2 万左右。

折翅的猫头鹰

Psygnosis 这家以欧洲为大本营的游戏制作和发行公司，由于去年一年的经营不善，损失惨重。而 Sony 公司乘虚而入接管了 Psygnosis。Sony 在控制了 Psygnosis 之后，马上大刀阔斧地进行了改建公司的行动，第一步就是解散了 Psygnosis 在伦敦的两个游戏制作组。但 Sony 否认了它将出售 Psygnosis 的传闻，并证实 Psygnosis 一贯的多平台游戏制作策略将继续保持下去。

在玩家的印象里，Psygnosis 一直是家极具创意的游戏制作公司，它现在的遭遇可谓“悲惨”——已经完全失去了自主权。怪不得 Psygnosis 原先的管理主任 Nick Garnell 会跳槽而去。折翅的猫头鹰何时才能再度高飞呢？

新闻速递

* 美国卢卡斯公司(LucasArts)在 6 月底发行了一个 X－Wing 系列游戏的合集，这个合集包括了所有版本的 X－Wing 和钛战机的游戏，并用此系列最新游戏《X－Wing vs Tie Fighter》的引擎重新进行了加工。X－Wing 迷们可千万不要错过这个一网打尽的机会呦！

* Valve Software 公司制作的第一人称射击游戏《半死不活》(Half Life)，由于获得了本年度 E3 展最佳电脑游戏奖及再次蝉联最佳动作游戏奖而再次引起了动作游戏玩家的注意。但在不久前却又有此游戏再次延期推出的消息传出，说《半死不活》很有可能到九月中旬才会正式上市。记者在得知这一消息后马上和 Valve Software 公司取得联系，经他们证实这不过是谣传，游戏仍将按期在暑假上市，不过确切的发行日期还是不得而知。

* 即时策略游戏《帝国时代》(Age of Empires)的制作公司“合唱曲”，在 6 月底正式向外界透露了有关游戏资料版《帝国时代：升起的罗马》(Age of Empires：Rise of Rome)的上市日期为 1998 年 11 月 5 日。该游戏将会为玩家带来四个新的文明，众多新兵种和建筑以及三个新的游戏战役等多种新增特性。“合唱曲”宣称：尽管只是一个资料版，但是游戏将会给玩家带来焕然一新的感觉。

《Fox 足球》(Fox Sports' Soccer)、
《竞赛日 99》(Gameday 99)、
《闪电橄榄球》(NFL Blitz)

最佳角色扮演游戏：
巴尔度之门(Baldur's Gate)
发行(制作)公司：
Interplay/Bioware
亚军：《辐射Ⅱ》(Fallout 2)
其余被提名游戏：
《时差阳错》(Anachronox)、
《暗黑破坏神Ⅱ》(Diablo 2)、
《创世纪：升腾》(Ultima: Ascension)
最佳网络游戏：
永恒的任务(EverQuest)
发行(制作)公司：Sony/989 Studios
亚军：
《火力小组》(FireTeam)
其余被提名游戏：
《10six》、
《阿圣龙的呼唤》(Asheron's Call)、
《终极警察》(UltraCorps)

最佳解谜游戏：
归来的标志(Sentinel Returns)
发行(制作)公司：Psygnosis/Hookstone
亚军：
《你不了解杰克》
(You Don't Know Jack Volume 4)
其余被提名游戏：
《D 秀》(D Show)、
《魔鬼骰子》(Devil Dice)、
《Wetrix》(译名暂缺)

最佳展棚：电子艺界(EA)
亚军：Fox Interactive
其余被提名展棚：
Activision、Nintendo、Sony

最佳团体：巴比仑 5 号(Babylon 5)
亚军：Eidos
其余被提名团体：
Nintendo、Sony、SegaSoft

DREAMCAST 的新消息



7月1日～4日，日本千叶县幕张召开了展示最新电脑及关联产品的"Windows World EXPO/Tokyo 98"展示会。预计11月20日发售的SEGA128位游戏机DREAMCAST(以下简称DC)似乎成了本次展示会最为耀眼的明星。

本次DC的木制模型赫然在微软公司的展示台上出现，令许多记者及玩家不解，其机身上的一排字符更是引起人们的猜疑："Powered by Windows CE"！这是什么意思，SEGA与微软何时关系变得如此亲密？

"为了强调DC使用Windows CE做OS的这个最大特征，在DC机体上便出现了这次的标记。目前标记的颜色是随意的，等到成品出来后预定使用灰色。"微软发言人如是说，"目前我们准备正式以软件公司身份加入DC的行列。因为DC的最大优点便是可以轻而易举地移植电脑游戏；反之DC的游戏也有向电脑移植的可能性。我们认为加入DC的电脑软件商会增加不少。"据说将来DC的开机画面也会显示此标记，这使得DC愈发给人一种"GAME PC"的感觉。

另外在展示会上，微软展示了WIN98及一些通信对战游戏。业界人士普遍认为DC的通信机能十分值得期待。

7月11日日本在全国范围上映科幻电影《哥斯拉(GODZILLA)》，这是好莱坞以日本怪兽之王为题材改编的。据悉，在各大电影院同时推出DC的掌机PDA，这是既可作为DC记忆卡，又可单独游戏的独特掌机。这次推出的PDA名为《哥斯拉～怪兽大集合》，机身为绿色——为了与怪物哥斯拉一致。其机体上方印着"GODZILLA"的字样。7月30日起在日本各游戏店公开销售这种PDA，价格为2500日元。为了享受在11月20日推出的DC，提前买PDA作为记忆卡是理所应当的事。

北美三社战略构思

为了争夺海外市场，任天堂、世嘉及索尼公司的软硬件之争已进入如火如荼的中盘。三家公司的美国分公司近日纷纷对外宣传，强调己方主张。

任天堂美国分公司的社长荒川实认为，是软件促进了N64在美国的销售。美国人对东方文化的理解和接受程度也与日俱增。在日本极受欢迎的《口袋魔鬼》在美国同样得到承认，10名美国玩家在试玩后，都觉得很有意思，其中还有一位竟然连续"中毒"10小时。因此，任天堂决定9月28日正式推出美版《口袋魔鬼》，并在9月初播放电视动画以积极配合。谈到彩色掌机GB，荒川认为销售形势较为乐观，仅就SEGA的GAMEGEAR在北美曾创下1年100万的销售记录来看，美国掌机市场的需求还是很高的，况且彩色GB性能十分优秀。N64用软件《赛尔达传说》据说预定者已超过500万，创下了海外最高记录。因此，任天堂不打算很快在北美发售64DD专用磁碟机，至少年内不会。目前北美N64的销售量已达800万，预计今年可达到1200万，明年大约可达到1800～1900万。

目前北美最畅销的游戏机还是SCE的PS。作为SONY的第一部家用游戏机获得如此之大的成功，索尼电影娱乐美国分公司的发言人认为其原因有二。一是采取了明智的商业促销手段，二是把握好和其他软件公司、零售商以及消费者之间的关系。具体来说是创造了优秀的硬件并为它提供大量丰富的软件，也为其他软件公司提供优良的软件开发环境。关于软件，该发言人认为，日本同北美的大作有很多相似之处，例如《FFⅧ》、《铁拳》、《生化危机》、《GT赛车》等在两地均受到很大欢迎，但根据国情不同也有少数游戏较特殊。例如日本极受好评的《啪啦啪啦说唱家》在北美就反响一般。对于SEGA的新硬件DREAMCAST，该发言人认为其目前尚有许多不明之处因而不发好表竞见；而对于任天堂，SCE仍准备采取软件至上的战略方针，年末将每月推出一款大作与之抗衡。

世嘉美国分公司目前的处境似乎不很理想，土星在北美已经停止销售，目前正在为99年发售DREAMCAST做准备。美国世嘉在吸取了土星惨败的教训后，对DREAMCAST的准备工作十分谨慎。第一步将准备电视广告等促销手段，第二步制定针对对流通领域包括专卖店等的策略，第三步则集结众软件公司开发软件。据美国世嘉称，美版DC目前还未决定是否内设MODEM，因为北美的网络系统较日本先进得多也普及得多，MODEM等相关配件的进步日新月异。因此，面对激烈的市场竞争，美版DC打算使用外接MODEM的形式以适应突飞猛进的市场变化。

二手软件问题的新发展

6月12日，日本ACCS(计算机软件著作权协会)召开记者招待会，公布日本5家游戏公司关于二手(中古)游戏软件问题已正式对相关游戏店提出上诉。

这5家公司分别是CAPCOM、KONAMI、SQUARE、SCE和NAMCO，ACCS在综合了上述公司的意见后，正式将诉讼付诸实施。对象是名为"FAMICOM SHOP DO－！"的全日本60家游戏连锁店，上述5家公司的代表作品（《BIO HAZARD2》、《兵蜂RPG》、《寄生前夜》、《GT赛车》、《铁拳3》等）被作为二手软件销售，5家公司就此问题提出上诉并要求得到赔偿。

5家公司一致认为，游戏软件同电影作品一样，著作权属于制造厂商。游戏专卖店未经厂商许可便将其作品作为二手软件销售是违法行为。

ACCS的专务理事久保田裕认为："对于某些销售二手软件的游戏店的诉讼很早以前就应该提出，只是几年前各游戏厂商没有明确认识到二手软件对游戏业的打击。最近二手软件使游戏厂商大量亏损直接导致了这次上诉。提出上诉的主要目的是明确游戏软件著作权的问题。ARTS(游戏软件流通协会)一直主张"没有"，而我们立足"有"的立场提出了上诉。不只是面对游戏店，我们想向游戏玩家和日本国民提出，正视著作权（颁布权）的存在。由于二手软件销售的挤压，游戏厂商无法得到资金返还，难以继续制作优秀游戏作品，这种恶性循环必将导致游戏业的消极下滑。然而ACCS并不是想扫除二手市场，只是要强调保护游戏制作者们的良好创造环境。如果广大玩家仍期待着优秀作品的面市，就请替我们想一想。"

BIO HAZARD 战略发布会

6月8日，CAPCOM召开了《BIO HAZARD》系列的最新战略发布会。该冒险游戏系列的最新作品将在8月6日发售。

此番公布的新作有两款，分别是《BIO HAZARD DIRECTORS CUT DUALSHOCK Ver.》和《BIO HAZARD2 DUALSHOCK Ver.》。虽然不是该系列的第三部作品，但其追加的演出效果足以让各位《生物危机》迷满意了，因为这两部作品均对应DUALSHOCK。在角色举枪射击或遭到敌人攻击时，手柄会产生不同感觉的振动效果。据CAPCOM相关人士透露，在某些特定情节发生时，DUALSHOCK也会振动。相信不少玩家至今还对恶犬破窗而入的一瞬刻骨铭心……

据悉，新版《BIO HAZARO DIRECTORS CUT》重新录制了BGM，另同时推出存有秘技及隐藏要素记录的COMPLETE DISK，预定以2枚CD发售。新版《BIO2》增加了ROOKIE、USA Version以及EXTEREME BATTLE三种游戏模式，适合于多层次的玩家。

包括CAPCOM的冈本吉起、三上真司以及FLAGSHIP的杉村升等人出席了发布会。冈本及三上是广大BIO迷极为熟悉的人物，而杉村似乎是第一次与大家见面。实际上FLAGSHIP是一个专门为游戏编制脚本的组织，目前经手的游戏脚本有10部左右。而从《BIO2》开始FLAGSHIP正式加入了BIO系列的策划工作。该组织成立于1997年4月，作为其董事之一，杉村与冈本的合作从几年前就开始了。杉村作为作家，其作品涉足漫画、动画及游戏等诸多领域，代表作有《向太阳怒吼》及《鲁邦三世》等。杉村透露，关于《BIO》系列的下一部作品已经着手制作，故事情节方面已经基本完成。玩过《BIO2》的玩家可能还记得结局时莱昂曾说过要去捣毁伞形公司的大本营，于是业界传说《BIO3》的舞台可能是欧洲，而角色包括莱昂、克莱娅以及前作中的克里斯和吉尔。杉村表示："BIO的下一部作品将与前作的时间有一定差距，可以理解为是前作的外传。其中反方是某国际企业的销售部门，敌人不仅仅是僵尸一流，游戏舞台也更加广阔。真正称为《BIO HAZARD3》的作品将作为前作的续篇在某厂商开发的那部机器上推出。"

N64 再度大降价

6月10日，任天堂发布新闻，N64将从7月1日起大幅降价。N64目前价格为16800日元，而自7月1日起其价格将下降2800日元，以14000日元（约合人民币900元）的低价格发售。比起发售当初，其价格已下调11000日元左右。任天堂发言人表示入夏后N64将不断推出大作，为了使更多玩家享受N64的乐趣，任天堂方有上述举动。

另悉彩色GB定于9月下旬发售，届时有两部软件一同发售，主机价格8900日元(约合人民币550元)。

只言片语

○Psygnosis公司预计在今冬推出一部PS游戏《辣妹世界》，游戏方式类似ENIX的《舞王》，主角是在流行乐坛风靡一时的"辣妹"演唱组。

○SEGA公司的Sonic小组宣布将为新主机DREAMCAST推出一部游戏《Sonic Adventure》，制作发表会定于8月22日举办。

○SNK公司近日决定，将推出不久的街机游戏《幕末浪漫·月华的剑士》移植到PS上。

（吴波）



Windows98 开门红

据一家市场调研公司对零售商市场的调查表明，Windows98在面市的第一个星期内全球销量已超过了53万套并且销售势头正旺。该项调查从微软正式推出Windows98开始。此次调查的负责人Roger Lanctot在新闻发布会上说："比起Windows95刚发行前几天的销售情况，Windows98销售势头要更好些。那些持悲观预言的人显然错了，Windows98有可观的需求，销售量就是有力的证据。"许多业界人士包括微软官员此前都预言，Windows98不会像Windows95那样永保销售旺势，因为它不像Windows95那样具有战略转变的意义。

IBM卷入商标侵权纠纷

IBM公司目前面临着一场跟一家两个人的小公司的法律战争。内容则是关于使用像E-mail中分隔符"@"、代表电子商务的"E"商标的权利。双方争论的焦点是在各种产品和服务上谁拥有"e"商标权。IBM公司现在市场商标是"电子商务"(E-business)。IBM公司的经理们说，不管商标登记是何时进行的，IBM享有这个标志的优先权。跟IBM公司意见相左的E Technologies Associates是一家设在纽约和巴黎的咨询公司。它声称自1997年4月即开始使用"E"商标，并于1997年10月在美国正式登记注册，后又在欧洲国家注册。IBM公司则是在1997年8月21日申请注册该商标的，比E Technologies公司申请要晚一些，因此这家小公司宣称它应该享有优先权，同时要求永久性地禁止IBM使用该标志。IBM公司有许多方面将受到这场官司结果的影响。"E"商标是IBM公司全部产品的市场基础。这个象征性的符号意味着推动蓝色快车不再受制于大型机的时代而拥有控制电子商务新时代的能力。

硬件厂商提醒慎待Windows98升级

许多主要PC制造商近几天纷纷向用户发出警告，建议他们在Windows98中的补丁修好以及BIOS升级完成后，再考虑向该操作系统升级。Dell公司和东芝美国公司已经在各自的网站上表示反对在近期内向Windows98升级。上述警告是在微软正式发布Windows98一周后出现的。尽管一些公司和个人用户表示他们向Windows98的升级非常顺利，但有些用户却碰到了安装问题。此外用户还抱怨说微软的免费技术咨询电话经常是忙音。于是，一些硬件厂商把向Windows98用户提供支持的责任揽在了自己身上。Dell公司在它的Latitude主页上提醒用户，在补丁修好和BIOS升级完成之前，它的Latitude企业级笔记本电脑不支持向Windows98升级。东芝公司建议一些笔记本电脑用户不要在该公司的技术支持网站上升级。Compaq公司没有建议用户不向Windows98升级，但该公司向用户提供了可能与新操作系统发生冲突的一系列问题。IBM也公布了许多有待修理的补丁并警示用户不要贸然升级。

美上诉法院为微软翻案

美国哥伦比亚地区上诉法院6月23日推翻了美国地区法院禁止微软公司在其Windows操作系统中捆绑Internet Explorer的原判决。上诉法院认为较低一级的地区法院在审判该案时犯有程序和本质的错误。虽然上诉法院的三法官委员会中的一名法官并不同意下级法院的审判具有本质错误的说法，但他亦同意原判决应推翻。美国司法部对法院的这一决定表示失望，他们坚信他们有足够的证据证明微软违反反垄断法。微软公司则欢呼这一天是"用户的节日"，称每个公司都有自由改进他们的产品，集成更多特性的权利。

网上卖服装
美服装商率先走向全球

美国GAP集团计划于明年年初推出全球性网上服装零售业务。

据悉，虽然目前已有其它服装品牌开始在网上销售，但基本上局限于本国国内市场，还没有一家公司尝试过通过Internet进行全球性销售。服装界人士认为，GAP集团在建立跨国专卖店过程中形成的一套仓储、运输渠道，将为该集团开展全球性网上销售业务提供很大帮助。目前网上零售发展较快的行业主要局限于计算机设备、图书和音像制品，GAP集团的这一做法无疑将吸引其它实力雄厚的国际性服装厂商仿效，因而会进一步推动网上电子商业的整体发展。

联合国通过
2000年问题决议

联合国日前通过了一项2000年问题决议，呼吁所有成员国进行合作，并要求政府、公共和私营部门在解决该问题方面共享经验。这项联合国98-17104(E)号决议已由联合国大会正式通过，要求联合国秘书长采取措施以确保联合国自己的计算机系统能顺应2000年要求，并向成员国提供适当的转换支援指导。它还要求秘书长在今年9月份向联大报告解决联合国内部计算机系统以及成员国问题所采取的步骤。这项决议是紧接着最近召开的全球2000年问题在线会议之后出台的，由8国集团(G8)发起，并由美国General Services Administration监督实施。决议还要求秘书长制订行动计划，设法确保联合国所有部门保证做到所有计算机和装有嵌入式微处理器的设备都能顺应2000年的要求。此外，该决议还要求秘书长监控实际和可能的资金来源，以支持发展中国家和经济过渡国家(主要指前苏联各国)的努力。

向网络时代进军
Win98中文版本月面市

据微软中国公司总经理吴士宏透露，Win98中文版的开发工作已基本完成，8月底将举办大型发布活动，同时在20个城市举办巡展。Win98英文版已于6月25日问世，并已在34个国家发售。微软公司表示，当下正值中美关系良好发展的时期，这是Win98中文版上市的契机，借此微软要扩大在华业务。

Win98具有速度快、容量大、网络感更强的特点。它浏览器式的界面风格能够让人深切感受到网络与计算机的紧密结合。Win98中文版的即将发售给人们带来这样的讯息：网络时代正在向我们走近。

重塑中关村

为使中关村的信息产业再上一个新台阶，"中关村西区改造工程计划"即将启动。届时，一座东起白颐路，西至海淀图书城，南始海淀南街，北到四环路，总面积0.5平方公里的现代化高科技新城将在中关村电子一条街西部崛起。

经过十多年的发展，中关村地区已成为我国信息产业的主要技术源头和产品集散地。目前中关村地区的电子产品市场仍停留在一个较落后的摊档式集贸市场经营阶段。这与中关村地区在信息产业中所处的位置极不相称。

根据海淀区委、区政府的规划，新开发的中关村西区内将兴建一批高智能大厦，以吸引国内高科技企业和国际著名公司设立分支机构；建立一批大型高科技产品精品市场和超级市场；拓宽道路，改善交通环境，并逐步形成一整套商务、办公及生活配套设施。

为配合中关村西区改造工程的实施，同时也为满足企业自身发展的需要，中关村电子世界将迁入海淀图书城对面的华奥商城，从而彻底摆脱原有的摊档式集贸市场经营模式。迁入新址后经营范围将由电脑配件拓展到电脑整机、二手机及相关电子产品。

网上禁毒展不落幕

6月19日，国家公安部为满足人们多方位观展的要求，把禁毒展搬上了因特网（网址是：http://www.ihw.com.cn/Jindu)。这样全国人民就能长期通过网络感受这次全国禁毒展览的盛况。

自5月29日全国禁毒展在北京军事博物馆拉开序幕以来，已有一个多月过去了，展览的日期也一再应观众的要求推迟到了7月底。截止到7月6日，北京已有来自不同阶层的87万人参观了这次展览。这次展览成了北京市入夏以来仅次于世界杯的又一热点。

国家公安部的这次非商业性展览，受到了来自社会各界的普遍赞扬，很多人纷纷要求举办一个全国巡回禁毒展，以增强全国人民的禁毒意识。考虑到人员和资金问题，国家公安部开办一个全国巡回禁毒展不太现实，于是，萌发了把禁毒展搬上Internet的想法，近日在瀛海威的大力支持下，终于把这一想法变成了现实。

网上禁毒展与军事博物馆的全国禁毒展基本一致，分为四个展区，所不同的是多了一个电子留言簿，很多人在此谈了自己的感想。

八月:有线电视全国联网

据国家广播电影电视总局透露，到8月底，除个别省市外，我国有线电视将实现全国联网。

广电总局网络中心有关人士表示，国家要做的事就是把省际之间的空白地带连接起来，使之成为覆盖全国的有线电视传输大网，实现网络资源共享 1996年1月，京津沪冀等19个省市完成了联网，预计今年8年底，余下的省市联通。届时，一个拥有8000万用户的世界第一大有线电视网络将在中国诞生

全国有线电视网建成后，观众可以不受地域限制地收看电视节目。

全国有线电视联网还有一个最迷人的前景：传输Internet信息。目前，上Internet网多通过普通电话线，信道拥挤，价格昂贵。通过有线电视网进入信息高速公路，信道比电话线宽625倍，不存在堵塞问题，而费用只是每月交纳的6至14元有线电视网费。为管理如此庞大的有线电视网络，国家有关方面正在着手制定有关标准，中国有线广播网络集团公司的成立也在酝酿之中。

武汉华软软件园奠基

6月18日，国家火炬计划软件产业基地武汉华软软件园在武汉东湖新技术开发区奠基，共2000余人参加了奠基仪式。

武汉华软软件园以国家多媒体软件工程技术研究中心、国家科技部多媒体软软件开放研究实验室、武汉大学软件基地为重点科技攻关项目等国家、省市科研项目和国际国内合作项目，科技力量雄厚。

武汉华软软件园的建设规划，即"4个1工程"包括：在武汉东湖新技术开发区购买1000亩地，建立武汉华软(SINOSOFT)软件园；到2000年，武汉华软软件园拥有计算机专业技术人员1000人；到2000年，力争年创利税1个亿；创办1所华软计算机大学，培养、培训计算机专门技术人才。

ACER 投资金仕达

6月26日ACER公司宣布，正式投资于上海金仕达多媒体有限公司，双方将携手发展中国的多媒体市场，开发家教、娱乐、百科知识等多媒体娱教于乐软件，推动大陆素质教育新模式的发展，增强两岸的技术交流与合作。

此次ACER公司以80万美万的资金作为股份投入，将为金仕达公司建设成为中国最大的多媒体公司及中国最大的汉化中心起到重要作用。

“武林争霸”即将展开

第三波软件（北京）有限公司与NOVA(百脑汇)联手，将于8月11日起在NOVA举办大规模格斗游戏擂台赛—“武林争霸”，届时选用的产品将是日本Capcom公司的《街霸Zero2》。《街霸》系列堪称格斗游戏类的经典之作，在游戏玩家中有着广泛的群众基础。而这次比赛的组织者选择此游戏给了众多玩家一个一显身手的机会，让“游戏武林”界朋友各显其能，同时也可与各路高手欢聚一堂，相互学习和切磋。

此次比赛的奖品为调制解调器、CD－ROM和高档游戏手柄。

“连邦多媒体之夏”让孩子轻松放假

在高考结束、各大中小学都已放假的7月15日，北京连邦软件产业发展公司组织的“连邦多媒体之夏”活动全面展开，这次活动是面向家庭消费者的一次暑期活动。为使这次活动更加多样化、参与性更强，连邦公司将在北京的各个专卖店和连邦的培训中心组织起集教育学习、休闲娱乐、网络应用、素质培训为一体的大型活动，这次活动将持续40天于8月25日结束。

为了增强这次活动的参与性，连邦培训中心专门组织人力物力配合活动的开展，并聘请了一批有经验的硬件、软件、网络专家开设讲座，定期举办专题培训，并为青少年和连邦正版软件用户设立了优惠卡，方便学生在暑期学习电脑知识。

金山公司与莲花软件签定合作协议

7月16日，全球个人电脑市场最著名的软件企业之一美国莲花软件（中国）有限公司与金山软件公司在北京香格里拉饭店签属了合作协议。两家企业宣布共同推出WPS1－2－3套装办公软件。该软件包融合了金山公司的字处理软件WPS97和莲花软件公司办公软件Lodus 1－2－3 office pro97的精华，为个人电脑用户提供了升级办公软件的新选择。

莲花公司与金山公司的合作揭开了国内、外软件企业之间合作关系的新篇章，WPS 1－2－3的推出结束了以往只有国外软、硬件厂商OEM或“捆绑”国内软件产品的历史，为中国软件企业在国际化竞争环境中的发展壮大提供了新的途径。

新天地多媒体与Virgin合作走向深入

日前，北京新天地互动多媒体技术有限公司假座北京燕山大酒店召开新闻发布会，介绍其与Virgin公司的合作进展以及展示下半年游戏产品。Virgin互动娱乐国际有限公司亚太部相关负责人也特意赴京出席了此次发布会。

自今年4月新天地多媒体签下Virgin公司的中国大陆唯一总代理之后，双方的合作已全面走向深入。7月15日，新天地多媒体与Virgin旗下子公司Westwood密切合作的结晶—《银翼杀手（中文版）》已在中国大陆市场全面上市，此款游戏是首部由中国大陆本地公司汉化完成的Virgin游戏产品，它的诞生充分说明了新天地多媒体的技术实力，以及Virgin对产品本地化的态度。

据悉，今后两公司将在以下两方面展开合作：

其一，提供更多、更新、更好的本地化产品，以满足国内消费者的需求。

其二，密切合作，尽量缩短产品在国内上市时间与国际市场的差距。

销售信息
连邦PC软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件	教育学习软件	实用工具软件
	名称	名称	名称
1	抗日—地雷战	翰林汇多媒体教程	KV300
2	铁甲风暴	开天辟地(增强版)	VRV套装
3	C& C金版＋隐秘行动	随心所欲说英语	东方快车98
4	世界杯98	着迷900	即时汉化专家98家庭版
5	阿猫阿狗	一步一步学上网	超级解霸5.0
6	星际争霸	万事无忧(增强版)	瑞星杀毒软件
7	金庸群侠传	即学即会97	AV95
8	仙剑奇侠98版	轻轻松松背单词	连邦工具套装
9	VR特警	轻松学会五笔字型	游戏工厂
10	古墓丽影Ⅱ	听霸	金山词霸2

国内最新游戏上市追踪

上市烽火

上市日期:1998年8月

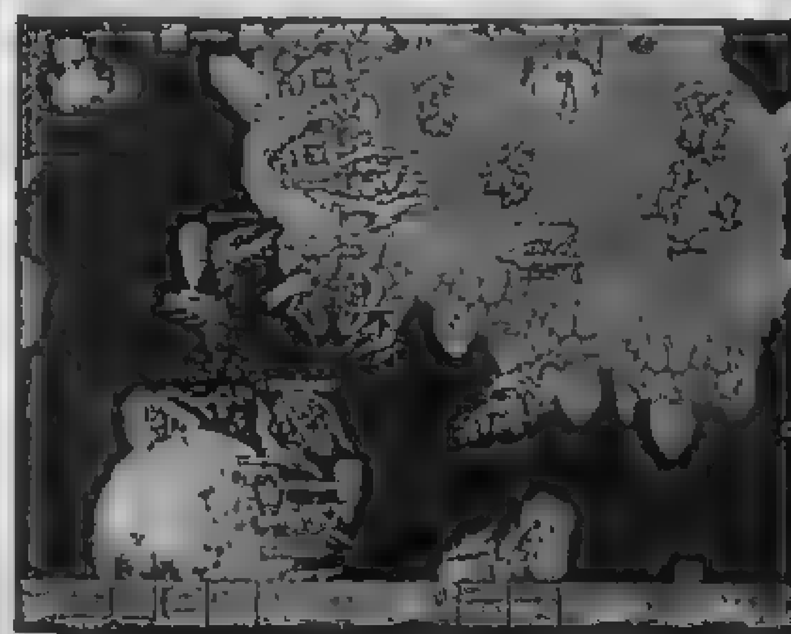
本期力作:

红线飚车(Redline Racer)

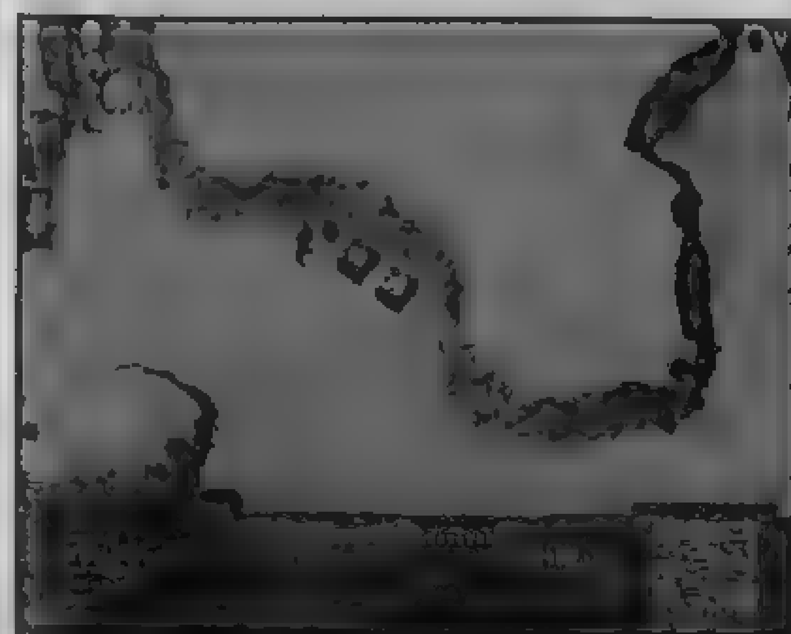


本栏编辑/CY

上市延期



《魔空霸战》据第三波软件北京公司透露，该游戏将推迟到本月中下旬上市。请广大玩家耐心等待。



《玩具兵大战》上海育碧公司全面汉化的此款游戏因进行最终的语音调试工作，上市日期亦将推迟到本月中旬。

《红线飚车》



游戏类型:体育运动

出品公司:Criterion Studios

上市代理:上海育碧

系统要求:P166/16M

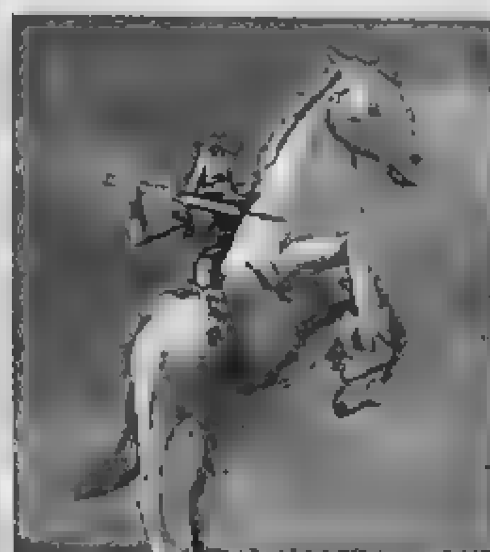
推荐配置:3Dfx＋游戏杆

上市前景:★★★★☆

《红线飚车》有史以来第一次将纯正可信的街机效果带人了PC世界，是一款非常难得并极具挑战性的摩托赛车游戏。

游戏提供了6个完全不同的赛车环境（悬岸边、英国乡村、海边、沙漠大峡谷、城市和标准比赛场地）；10个极具挑战的精美赛道；8部超级摩托完全模拟真实赛车的功能。当玩家从不同角度任意冲刺时，会听到嗖嗖的风声擦肩而过，头盔将被吹掉的担心立时涌上心头；摩托冲刺急剧摇摆震撼了地平线……一切的一切，都让玩家充分感受真实的赛车刺激。

《魔法天尊》(Lord of Magic)



游戏类型:即时策略

出品公司:Impressions

上市代理:武汉奥美

系统要求:P100/16M

推荐配置:无

上市前景:★★★☆☆

《魔法天尊》讲述太古时期蕴含着神奇力量的陨石坠落在地球，它的到来分别带来了4种基本魔法元素—火、水、地、气。随着时间的推移，在这块被称为Urak的大陆上，诞生了各种不同的种族，他们的信仰不同，而这点就决定了他们在其各自的信仰下安居乐业，互不相犯，生生不息地延续各自种族的生命。

自从黑暗领主Balkoth从冥界的囚禁中释放出来，准备将大地据为己有，这块美丽而富饶的土地便开始陷入了恐慌。游戏中，玩家的任务是阻止它的行动或加入它的行列。

《死亡陷阱》(Deathtrap Dungeon)



游戏类型:动作冒险

出品公司:Eidos

上市代理:新天地

系统要求:P90/16M

推荐配置:3Dfx 卡

上市前景:★★★★☆

精制的光影效果,可怕的故事情节以及有趣的多人网战……这不是《古墓丽影》,更不是《Quake》,这是 Eidos 的最新大作——《死亡陷阱》。

《死亡陷阱》是根据 Eidos 的主席 Ian Livingston 的小说改编而成,采用了与《古墓丽影》系列一样的图形引擎,简化了操作,增加了动作成分。游戏中你必须通过地牢中 10 个关卡,消灭 55 个盘踞其中,极不友好的怪物。

连线对战是《死亡陷阱》中一项极其有趣的设计,想象一下被三名玩家围住砍杀是何其的"酷"(残酷),也许只有手持刀剑连网撕杀的时候,你才能体会"死亡陷阱"4 个字的真正含义……

《魔幻天下》



游戏类型:益智

出品公司:光谱

上市代理:光谱

系统要求:P90/16M

推荐配置:无

上市前景:★★★☆☆

把《富甲天下》从三国搬上银河,让玩家体会一统银河霸业的滋味,这是光谱公司为玩家的最新奉献。虽然游戏的模式没有更多的创新,但其 3D 制作的角色,细腻生动的画面,结合策略和培育的大富翁游戏形式,还是能给玩家带来一定享受的。

游戏设计了 4 种截然不同的种族,千奇百怪的各种战士,五花八门的赚钱花招,应有尽有。华丽的战斗动画,以及升级概念使玩家应接不暇。对于那些玩穿了《富甲天下 II》却还不够过瘾的玩家来说,《魔幻天下》无疑是不错的选择。

《神秘岛 II－星空断层》(Riven)



游戏类型:冒险解谜

出品公司:Red Orb

代理上市:金仕达

推荐配置:P100/16M

推荐配置:无

上市前景:★★★★☆

《神秘岛 II－星空断层》是以神秘的德尼世界为背景的第一人称视角的冒险、解谜游戏。几位世界里仅有的幸存者,为德尼文化的传代物而争斗。无论哪一方获胜,都会从根本上改变德尼在未来中所扮演的角色。随着游戏的进行,事件的逐步发展,你会发现你的观点和目标会随着情况的变化而有所变化……

这款 1997 年 E3 最佳冒险游戏由上海金仕达多媒体公司汉化出品,由于其语音、文字及图片全部中文化,使游戏者不再受语言的困扰,其 5CD 的豪华容量更值得玩家期待。

《雷曼设计师》



游戏类型:动作

出品公司:Ubi

上市代理:上海育碧

系统要求:P90/16M

推荐配置:无

上市前景:★★★☆☆

在中国发行量超过 10 万套的《雷曼》给许多玩家带来了极大的乐趣。此番《雷曼设计师》的上市,无疑延续了《雷曼》这一中国最畅销游戏的生命力。在《雷曼设计师》中,你将遇到全新的 24 个关卡,包括山脉世界、音乐世界、想像世界、蛋糕世界、丛林世界以及洞穴世界在内的 6 个世界都是极具难度与挑战性的。在这些世界中,玩家需要充分的发挥着自己脑与手指地配合,一丝一毫的差错都能导致失败。

该游戏中关卡设计功能的加入,使更多玩家可以按照自己的想法、爱好及乐趣设计自己的游戏,让《雷曼》系列变得更充实。

《终极赛车》



游戏类型:体育运动

出品公司:正先实业

上市代理:光谱

系统要求:P166/16M

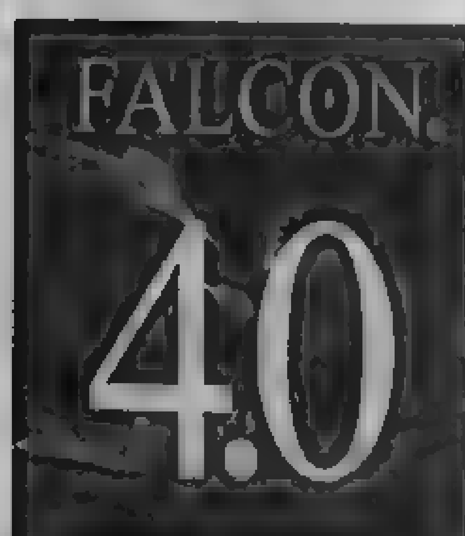
推荐配置:3Dfx＋游戏杆

上市前景:★★★☆☆

由正先实业出品的这款《终极赛车》,其全部制作均在 SGI 工作站上完成。8 条崎岖绚丽的赛道,从简单到复杂,长度及弯度各具特色,能让玩家感受不同的挑战,真正品味从初级车手到超级赛手的感受。其赛道沿途环境优美,城市、沙漠、废墟等都各具特色。

该游戏所有的赛车均为立体创作,正先实业为此专门设计了 6 种未来的赛车模型。多首高品质的 16 位环绕立体声音乐让玩家倍感刺激。《终极赛车》提供连线功能,最多可供 6 人同时比赛。

《捍卫雄鹰 4.0》(Ffalcon4.0)



游戏类型:模拟

出品公司:Microprose

代理上市:第三波

系统要求:P166/32M

推荐配置:游戏杆

上市前景:★★★☆☆

作为一款经典飞行游戏,《捍卫雄鹰 4.0》的操作感和真实度都是无可比拟的。整个游戏的过程中让玩家体会的就是自由,一种飞翔和速度的起初感受,你可以像燕子一样轻盈,也可以像雄鹰一样威猛,再加上游戏中多种任务的紧张刺激,可以使任何模拟飞行的老鸟大呼过瘾。

《捍卫雄鹰 4.0》的仪表仿真度极高,或许使初次上手的玩家感到无所适从。好在游戏中附送一本详尽的操作说明,可以使飞行门外汉在实战中迅速成长。

《M·1 坦克 II》



游戏类型:模拟

出品公司:Microprose

代理上市:第三波

系统要求:P166/16M

推荐配置:无

上市前景:★★★☆☆

《M1 坦克 II》是一款非常出色的战车模拟游戏,在尽可能拟真的同时,大大简化了游戏的操控,容易上手。它很好地融入了策略因素,使你有指挥一个甚至多个坦克团队的机会,充分体现了现代军事中的团队"协同作战"的特色。

该游戏的任务多种多样,其中最突出的是战役任务,其任务中的地图和战役界面包括海湾、巴尔干等地区,真实的反映了 M1 坦克的技术水平,提高了游戏的可玩性。

目前,模拟飞行游戏层出不穷,战车模拟游戏《M1 坦克 II》的上市或许能给玩家带来别样的享受。

《猎鹿》



游戏类型:动作

出品公司:Wizard

代理上市:中图

系统要求:P166/32M

推荐配置:无

上市前景:★★★☆☆

也许你对喧嚣刺耳的"红色警报"、永无休止的战火厮杀已觉腻味厌烦,也许你正被鲜血淋漓的 QUAKE 折磨得晕头转向、杀红了双眼……朋友,在这个炎热的夏季里,大洋彼岸吹来了一阵清新凉爽的和风,它就是令人耳目一新的当今美国最畅销游戏——《猎鹿》。

《猎鹿》能让你远离城镇的拥挤和喧哗,拥抱美国落基山下苍翠广阔的草原,呼吸秋日森林的清新空气,聆听树林里清脆悦耳的鸟鸣。在这里,你将肩背猎枪、斜跨弓箭,纵横于山林之间,驰骋在草原之上,开始自在悠闲的猎手生涯,进行一次次最真实而有趣的狩猎。清风朗月、秀水明山,怎不令人怦然心动、心旷神怡?



沙丘2000

提起《沙丘》这个名字，在国内的电脑玩家中恐怕已是尽人皆知。是的，谁也不会忘记当年是 Westwood 用这个名字开创了即时策略类游戏的先河。Westwood 在《沙丘》后又陆续推出了《命令与征服》、《红色警报》等一系列销量达数百万套的撼世之作，从而在全球玩家的心目中树立起不可取代的神圣地位。作为即时策略游戏定义之作的《沙丘 II》无疑是游戏发展史上的里程碑，直到今天仍值得我们怀念。

《沙丘》系列游戏取材自弗兰克·赫伯茨的同名科幻小说和电影。在游戏中你可以选择高贵的阿特雷德家族、邪恶的哈肯尼家族或阴险狡诈的奥多斯家族，为支配充满香料的星球——沙丘（DUNE）——而战斗。建设基地、研发新技术、组织强大的军队并对敌人发起决定性的进攻。“谁控制了香料，谁就征服了宇宙。”

无论你选择哪个家族，只有很好地平衡实力与效率才能通向最终的胜利。你必须发起进攻破坏敌人的香料生产，同时保护好自己的香料开采。但这远远不够，难以驾御的沙漠中还有来自你的敌人之外的挑战。巨大的沙虫会悄悄吞噬你的军队，贪婪的商人将密谋阻拦你的香料生产，而口蜜腹剑的皇帝也可能会帮助你的敌人。

如今 Westwood 卷土重来，将《沙丘》系列的最新作品——《沙丘 2000》奉献给玩家。《沙丘 2000》以全新的设计来演绎经典的剧情，阿特雷德家族、奥多斯家族和哈肯尼家族之间的香料之争再次被推向白热化。Westwood 在《沙丘 2000》中采用了最新的图形技术，不需 3D 加速卡便可实现实时光源、半透明的遮掩效果、透明的烟雾轨迹和粒子式爆炸，这使得游戏中的战争场面变得更具震撼力。真人演出的剧情影像，27 个主线任务和近 20 个支线任务，再现了沙丘星球上波澜壮阔的历史画卷，所有这些都将以 16 位真彩色展现在我们的眼前。在《沙丘 2000》的网络游戏模式中，玩者可从三方中任意选择，重新调整过的部队实力将使《沙丘 2000》的战术策略空前丰富与耐玩，而且本次《沙丘 2000》还提供了 Internet 对战模式，全世界的玩家可以通过 Westwood Online 在国际互联网上进行对战。

在最重要的游戏单位设定上，Westwood 重新调整了三大家族之间的实力对比。在《沙丘 2000》中依然沿用了前作中的“铺地板”设计，这比较有效地抑制了速攻战术的实施。当然，你仍然会看到那亲切而又令人生畏的“沙虫”出没于漫漫黄沙之中。此外，Westwood 重新设计了一些新的兵种和建筑，并对重要建筑物加入了升级的设定，使真正意义上的战争要到发展的中后期才开始，这针对于目前即时策略游戏人海战、速攻战、坦克战的畸形发展，无疑都是一个明智的举措。更提倡战术，更注重策略，是即时策略游戏所应遵循的原则，本集游戏丰富了策略成分，与商人、走私犯和弗里曼人友好或敌对将影响你在游戏中采取的战略和战术。《沙丘 2000》是一个可以替代《红色警报》的作品，上手容易，操作简单更是 Westwood 所一贯具有的风格。

《沙丘 2000》全部的任务均基于小说《沙丘》的故事背景，经过更新和调整，游戏的故事情节空前丰富，真实地再现了发生在沙丘的波澜壮阔的战争史诗。真人演出的电影片段和震撼的音响效果将贯穿整个游戏。同时游戏还具有电影式任务简报及分支/动态的任务。

游戏采用了《命令与征服》中多种空前成功的设计，同时作出了重要的改进，包括可以制造肩负特殊指令的部队，雷达地图可以探测飞行物，使用地图书签的功能可以立刻回到热点区域，还可根据需要修理或出售建筑，甚至能偷窃或破坏敌人的部队。

附：游戏中的三个家族及特殊武器。

阿特雷德家族

由公爵莱托·阿特雷德掌管，来自充满水的世界卡拉丹。阿特雷德家族数千年来一直是很有影响力的家族，以公正和维护正义而闻名。他们的武器多数是顺应自然而非与之对抗，其士兵以勇敢和对事业的忠诚而闻名。如果说有哪一方能说服沙丘行星神秘的土著居民弗里曼人加入的话，那肯定是阿特雷德家族。而阿特雷德家族德的继承人也正是沙丘原著中的主人公，他在沙丘中的战斗和冒险（当然还有爱情）是沙丘这部小说最引人入胜的部分。

音波坦克：

可以以音波的形式发射巨大的能量攻击敌人，对音波前进轨迹上的一切物体造成伤害。对于步兵和轻型车辆可产生毁灭性的打击。但要注意，如果你自己的部队处于音波前进的轨迹上，他们也一样会受到伤害。音波坦克装备中型装甲，对于子弹和高能炸药的攻击有很强的抵抗力，而反坦克武器和大口径枪械对其则有较大的杀伤力。

轰炸机：

沙丘中最快的飞机，时速达 340 公里/小时。具有轻型装甲，可以携带 500 磅炸弹，对步兵和无装甲目标的打击十分有效，对于装甲车辆同样可以造成一定的伤害。

弗里曼战士：

他们是沙丘的土著居民，沙漠中的战士。由于他们十分熟悉沙漠的地形，使这些精英战士获得了“沙丘中的撒旦”的绰号。他们的武器对装甲战车和步兵具有同样的杀伤力。而且弗里曼人是隐形的战士，只有在发动攻击或接近敌人步兵时才能被看见。



哈肯尼家族

这个沙丘中的反派家族与阿特雷德家族的好名声截然相反，哈肯尼人是卑劣和不择手段的。他们来自黑暗的工业世界吉迪普莱姆，他们的忠诚来自对统治者的惧怕而非敬重。他们在沙丘星球上欺压善良的土著居民弗里曼人，弗里曼人毫不犹豫地起来反对他们，但是许多人猜测该家族与诺恩星系的皇帝有秘密协议；一个事实就是他们掌握了皇帝精锐的个人卫队沙杜卡的控制权。在沙丘小说中，最终阿特雷德王子击败了哈肯尼人，并揭露了他们与皇帝勾结的阴谋。

沙杜卡：



他们是皇帝的个人卫队，精英战士。他们装备了两种武器，在需要的时候可以自动选择发射正确有效的武器。对付车辆时使用反坦克导弹，对于步兵则使用机关枪。他们的装甲对于反坦克武器是免疫的，但害怕高能炸药、火焰喷射器和发射子弹的武器。

死亡之手：

时速达每小时 700 公里的地对地导弹，携带多枚具有高能炸药的弹头，可以造成大范围的杀伤。

毁灭者：

重型战车。《沙丘 2000》中最有威力的武器。但行进速度和建造速度较慢。“毁灭者”使用双管离子大炮，具有不怕子弹和高能炸药的重型装甲。只有反坦克导弹和大口径火炮可以对其造成杀伤。它可以作自杀式攻击，自爆后将对周围的部队造成严重伤害。

奥多斯家族

事实上这并不是一个家庭，而是来自冰雪世界奥多斯的一些家族的联盟。他们通过贸易获得他们的地位，以经济头脑和谈判时的背信弃义而闻名——欺骗，间谍和勒索。奥多斯的行为和策略非常隐秘，经常通过奇袭来达到目的。

背叛者：

奥多斯的一种阴险的武器，它不对敌人的武器造成物理伤害，但它的导弹爆炸后会产生一种烟雾，被烟雾笼罩的敌人部队将暂时被奥多斯控制，对自己的友军反戈一击。但是步兵不受这种烟雾的影响。这种武器的装甲较为薄弱，除了抵抗大口径火炮的打击较为有效外，其它的武器都会对它造成很大杀伤。

奇袭者：

快速的轻型车辆，具有强化的火力、速度和装甲，使它成为沙丘中最好的侦察车辆。具有两门 20 毫米口径的加农炮，对于步兵和没有装甲的车辆具有很大的威胁。

破坏者：

奥多斯家族阴险行为的产物，一个破坏者可以进人敌人的建筑，并将其摧毁。

HIGHLIGHT

为了促进全国即时策略玩家的交流和切磋，此游戏的国内代理公司新天地还将在另期推出全国范围的“1998 中国沙丘 2000 大赛”。预计此次大赛的赛场将遍及全国数十个大中城市，并将设立 20 余万元的各种奖项，最后决出的各地冠军将被邀请至北京参加“中国沙丘之王”总决赛，冠军会获得原装进口 DELL 奔腾 II 电脑。可以预料，《沙丘 2000》将有可能成为今夏最为轰动的游戏巨片。为了能使国内玩家以第一时间玩到这个游戏，新天地将与 Westwood 密切配合，同步发行这一即时策略巨著！

新天地供稿　编辑/PC 兔子

游戏名称：DUNE 2000
游戏类型：即时策略 [ST]
制作公司：Westwood/Virgin
上市日期：1998 年 8 月
期待程度：★★★★★

在电脑游戏界，Lucasarts 一直享有极高的荣誉。他们的星球大战系列及经典的动作冒险游戏曾使无数游戏迷爱不释手。如今，Lucasarts 决定充分发挥印地安那·琼斯这块金字招牌的威力，推出了《印地安那·琼斯与恶魔机器》这款游戏。

故事发生在 1947 年，冷战刚刚开始，印地安那·琼斯在老友 Sophiu Hapgood 领导的美国中央情报局里得到情报：苏联物理学家 Gennadi Volodnikov 正试图在巴别塔的废墟里寻找能打开异次元门，到达异世界 Aetherium 的古文明遗物——恶魔机器。这台机器释放的能量足以打破东西方间的力量平衡，从而挑起战争。为了启动它，Volodnikov 与他的手下竭尽全力地搜寻这台机器所丢失的几个关键零件。此刻，全世界只有一个人能够阻止这项邪恶计划、拯救地球，他就是印地安那·琼斯。他的任务就是从世界的各个角落找回这些丢失的零件。这些地方包括古巴比伦



印地安那·琼斯与恶魔机器



废墟、神秘的天山山脉以及阿芝特克金字塔等。

为了抢在谍报人员的前面，琼斯必须解开一系列极富挑战性的谜题。一些室内场所，诸如庙宇、坟墓以及地下城都极具探索性，可以自由冒险。游戏中有许多激动人心的场面，如琼斯乘坐救生筏从大瀑布上飞泻而下，或在茂密的丛林中驾驶吉普车来一场惊心动魄的追逐……

印地安那·琼斯在游戏中的表演非常出色，他会挥鞭、爬行、奔跑、跳跃、游泳、悬挂、攀缘。琼斯最基本的武器是他的鞭子，其它的武器还包括自动手枪、来复枪、火箭筒、手雷等。此外随着游戏的进行，已找到的机器零件还会为琼斯提供神秘的力量来对抗敌人。

《印地安那·琼斯与恶魔机器》是一款出色的 3D 动作冒险游戏，在游戏中你可以找到《印地安那·琼斯》系列电影中的精彩部分——流畅的动作、邪恶的阴谋以及古文明遗产等等。“这个游戏与我们以前所制作的印地安那·琼斯系列游戏有着根本性的区别，”游戏的计划监制 Hal Barwood 说道：“其实印地安那·琼斯可以说定义了一个冒险英雄的全部特征。我认为他恰恰最适合充当动作冒险游戏的主角。”



HIGHLIGHT

第一眼看到这个游戏，脑中跳出了这么几个字“古墓丽影之男子



版”。无论从场景的设置还是画面的表现都给人以似曾相识的感觉。真希望琼斯也能如劳拉一样成功……

文/流星雨工作室

游戏名称:Indiana Jones and the Infernal Machine
游戏类型:动作/冒险 [AC/AD]
制作公司:LUCASARTS
上市日期:1998年第三季度
期待程度:★★★★★



地层暗影

长久以来，著名的旅人计划系列的创始者 Presto 制作小组，一直想制作具有更高可玩性的动作冒险游戏，不过这个梦想受当时技术的限制，而无法实现。随着电脑 3D 技术的日新月异，Presto 制作人员在最新三维技术的帮助下，运用擅长的游戏制作技法，创出了全新的动作冒险游戏《地层暗影》(Beneath)。制作者专门为其设计的特殊技法，将使它成为第三人称动作冒险游戏的新一代标准。

在游戏中，玩家将体验到前所未见的真实世界，一个更为活跃的世界。对于动作冒险类游戏而言，玩家最大的乐趣在于去体验英雄的成功——那些极富挑战性的难题的逐一解决——并随之逐渐了解剧情的发展。在《地层暗影》中，剧情的发展将成为游戏中极为重要的部分，玩家要做的不再是



寻找出口、杀死敌人那样简单的事情。与剧情紧密相关的事件以及相应的行动目的，将明确的指导玩家一步步地向前冒险。在游戏中你将清楚地了解到你是谁？你正在做什么？以及你所作的一切在剧情发展中将占据怎样的地位等等。在每一关中玩家都将通过角色的互动及行动目的的指导揭开一个又一个谜团……



凭借着在旅人计划中积累的丰富经验，《地层暗影》也同样拥有精彩动人的剧情。你扮演的是个名为杰克·威尔士(Jack Wells)的飞行员、探险家、登山家及考古学家，一个勇敢、乐观、年轻的冒险家。故事开始于你接到父亲所在的北极考古探险队的邀请，但时隔不久考古队伍便神秘地失踪了。于是你不得不与父亲的学生普蕾希雅(Priscilla)同往极地探求真相。到达了惨遭洗劫的营地后，你被卷入了一个惊人发现之中：位于永久冻土层数百米以下的一道神秘裂缝曾是史前文明的所在地。在你深入地底寻找父亲和失踪队伍时，发现那个原本已经消失的史前文明竟然还生存着，而且正以超越地面文明的速度迅猛发展……

为了充分表现游戏制作者的意图，程序师们早在一年前就开始了动作引擎的设计。通过这个极为成熟的引擎，游戏可支持 16 位真彩贴图、即时光源系统、以及动感十足的多边形形体。在游戏中，主角能够做出跳跃、攀爬、悬挂、闪躲等多种多样的动作，而这无疑使可玩性得到了极大的提高。

HIGH LIGHT

从游戏的开发画面来看，《地层暗影》中的角色比起 3D 游戏中的那些简单拼凑起来的人物要有质感得多。此外，人物动作可说是变化多端。看来这款游戏的表现的确值得人们期待。

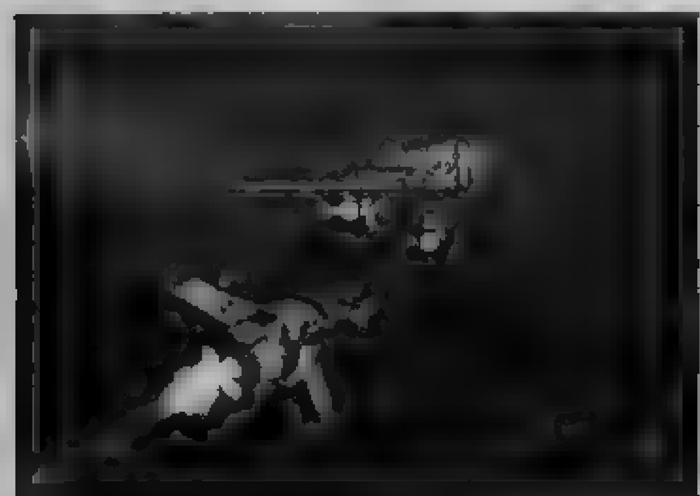
文/流星雨工作室

游戏名称: Beneath
游戏类型:动作/冒险 [AC/AD]
制作公司:Presto
上市日期:未定
期待程度:★★★☆

HOMEWORLD

家　园

Sierra 公司在本届 E3 大展上出尽了风头，由其在温哥华的制作小组 Relic 所制作的《家园》(HomeWorld)在击败了众多强劲的对手之后，夺得了最佳即时策略游戏的桂冠。更让人们惊讶的是，《家园》绝不是传统意义上的即时策略游戏。它将太空战斗和即时策略极好的融合在了一起，为玩家提供了一种全新的、前所未有的游戏



经历，堪称是《X 战机》(X Wing) 和《命令与征服》(Command and Conquer)的完美统一。玩家在接触了这个游戏之后，可能会感慨："怎么以前竞没人想到这些？"。

《家园》的故事发生在宇宙中遥远的地方。你是位螺旋银河中央和平社会的统治者，安逸的生活使你疏虞防范。突然一股神秘的力量入侵到你的领地，失败的你不得不率领幸存者来到一个寒冷、荒凉的边缘星球定居。数百年后，有关"家园"的记忆都已消失，一块神秘的水晶向你提供了信息——只要造出一艘庞大的母舰，沿着未知的路线便可回到阔别已久的家园……

此款游戏拥有如同电影一般的优质画面、令人目眩神迷的特技效果、辉煌的船舰造型以及极富创意的界面。在游戏中，玩家将拥有空前的自由来控制战斗视角，无论是几公里外的鹰眼视角，还是架设在战斗机顶上的特殊视角，都可任意选择。游戏中的战斗场面是真三维的，这意味着你将在 X、Y、Z 三轴之间作战。同时意味着你不仅可以从侧面突袭敌人，甚至也可以从敌人的上方或者下方发起进攻。战斗的精致程度高得惊人，你在作战中会不时听到无数交叉的呼叫与爆炸声，精心渲染的烟雾、黑暗中耀眼的电弧闪光与星云缭绕眼前。游戏中的资源将与以往所有的即时策略游戏有所不同。在《家园》中你可以从三种不同的星体上采集资源：小行星、星云以及气体云。有趣的是，这些资源之间还会产生相互的变化，你可以摧毁一颗行星以制造出小行星带供自己采集；也可以用离子射线将气体云转化成致命的闪电风暴，使人无法从那里采集到资源。

除了单人游戏外，《家园》还允许最多 8 人通过网上的 WON. net 进行游戏。此外，它还支持多款 3D 图形加速卡。

HIGH LIGHT

看到游戏的画面，我们很难相信这是一个即时策略游戏，而且它还得到了 E3 最佳即时策略大奖。真是有些不可思议。不过若真如资料中说的"它将即时策略游戏从两维扩张到了真正意义上的三维"的话，那么它或许会成为一个里程碑式的作品也说不定！

文/流星雨工作室

游戏名称：Homeworld
游戏类型：即时策略　[ST]
制作公司：Sierra / Relic
上市日期：未定
期待程度：★★★★

LANDS OF LORE III

黑暗王座 Ⅲ

格雷德斯通的魔力总是吸引着那些贪婪的生物们。数百年间，从龙人(Dracoids)到侏儒、从精灵到人类，都以各自的方式在恐惧之湖 (Lake Dread)的岸边寻找着这个神秘的王国——传说中古代众神休养生息的地方。神奇的传说在吸引守护者的同时也将邪恶的力量招来了。格雷德斯通的历史上，从来就不缺乏正义与邪恶的对决：巫师与法师之间的斗争、黑暗军团与格雷德斯通武士之间的战争，这里永远是正义与邪恶的最大战场。

当我们向现在的格雷德斯通撇上一眼，会发现英勇的理查德国王已被他的对手——黑暗军团的斯珂蒂雅女巫下了毒。整个格雷德斯通王国正在王位继承权的问题上争吵不休。而 Draracle，格雷德斯通的预言家，王国的最后一个元老，也不幸离开了人世。黑暗军团则在一边虎视眈眈。看来，混乱必将降临到这个世界里……

你所要扮演的是库珀 (Copper)，一个 16 岁的少年，理查德国王的侄



子，王国的第一继承人。但是，投向你的却是猜测与怀疑的目光——一半因为你是半个龙族，另一半则因为你是



半个人类。为了证明你自己，拯救整个格雷德斯通王国，你要做的就是找回你失去的灵魂……

以上就是由 Westwood 最近公布的《黑暗王座Ⅲ》的故事背景。在《黑暗王座Ⅲ》的六个截然不同的世界中，玩家可以看到从繁荣的城市到冰冻的荒地、从后启示录式的村庄到茂密的森林之间众多美仑美奂的画面。游戏的制作者无疑正在努力创造出一个真实而又充满幻想的世界。《黑暗王座Ⅲ》的游戏引擎将支持最先进的 3D 图形加速技术，而这无疑也将使整个游戏的真实度达到一个全新的高度。尤其是在使用了经过三年的精心研制而大大改观的 voxel 技术后，游戏中所有的角色与生物都显得栩栩如生。

在《黑暗王座Ⅲ》中，游戏制作者加入了更多真正角色扮演游戏的因素。"游戏迷们喜爱角色扮演游戏的一个主要原因，在于他们能够自由的修改角色的能力。"游戏的制作者 Castle 说道："为了弥补二代过于单调的缺陷，我们将公会制度引入了《黑暗王座Ⅲ》中。如今玩家可以自由的选择修行方式。一个全面的自动纪录系统将伴随着你的整个游戏历程，记录下你所有的行动并提供包括物品、敌人、任务、以及地点的帮助信息。"

HIGH LIGHT

正如文中所说，游戏的第二作其实只能说是带有角色扮演因素的冒险游戏。所以我们十分期待着《黑暗王座Ⅲ》能够将角色扮演游戏的精髓真正发挥出来，而不要成为一个弃之可惜、食之无味的鸡肋！

文/流星雨工作室

游戏名称：Lands of Lore 3
游戏类型：角色扮演　[RPG]
制作公司：Westwood
上市日期：98 年末
期待程度：★★★★☆



神话Ⅱ丧魂军团

今年的E3大展上Bungie Software向公众发布了去年E3上大红大紫的《神话》的续作《丧魂军团》。也许是没有了新鲜感，这个游戏并不像去年那样倍受关注。但是从开发画面来看，《神话Ⅱ》依然是今年一款值得尝试的即时策略佳作。

即时策略游戏的操作界面无疑是非常重要的。Bungie Software着力改善《神话》的操作界面，力图使玩家轻而易举地实现自己的战术构想。游戏中几乎所有的操作甚至视角的旋转都可以通过鼠标来完成。对于新手而言，甚至无须记忆热键就可以顺利地进行游戏。



在环境方面，《神话Ⅱ》加入了许多新事物，如缓缓旋转的风车、戒备森严的要塞以及一些点缀用的小动物。而用来设计地形的定点较前作增加了4倍，地形贴图也大幅提升，地形变化比原来更为丰富和平滑。游戏在光影模型上也进行了重新编写，使光影效果更加真实可信。并且所有人物及怪物的动画帧数翻了的两倍，攻击和行走动作自然顺畅了许多。显然，《神话Ⅱ》在画面效果上更上了一层楼。

在可玩性方面，《神话Ⅱ》引入了原作中没有的室内环境和要塞攻防战，以使玩家在发挥自己的才智上有了新的用武之地。而且游戏在兵种上也作了不小的改动，只是因收集的资料有限，无法有根有据地为大家介绍新兵种的具体情况，不过有心的玩家可以找个放大镜来看看开发画面，应该能够有所收获。

为了让《神话Ⅱ》适合各种不同年龄玩家的喜好，《神话Ⅱ》中新增了“无血”(no-blood)的选项，以让那些并不愿意见到或者说是不能见到血肉横飞场面的玩家们也能够乐在其中。当然，你的矮人战士一斧头劈在那些妖兽身上总不能象是在砍树吧？总该有些什么液体溅出来吧?!你猜猜取而代之的是什么？是鸡尾酒！！(什么?不,笔者并没有翻译错嘛，cocktail的确是鸡尾酒的意思呀？！)



毫无疑问，《神话Ⅱ》也象前作那样提供在Bungie.net上对战的功能。为了《神话Ⅱ》，Bungie Software计划将Bungie.net升级成Bungie.net 2.0，改善了Bungie.net原来的操作界面，并增设了更多的聊天室。此外，Bungie Software还在寻路功能的设计上作了改善，增加了CD音轨和3D音效。

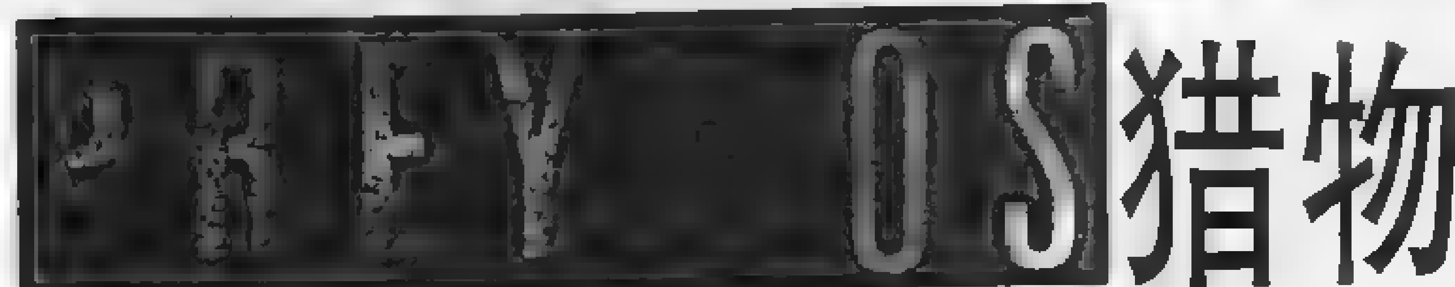
目前令人期待的即时策略游戏不少，《神话Ⅱ》的发布无疑使我们又多了一个新选择。

HIGH LIGHT

《神话》是第一个获即时策略游戏、即时3D、即时3D化奖项的游戏了，而如今的《神话Ⅱ》给我们的感觉的确没有前作那样新鲜。希望游戏的制作者能在游戏性方面做得更好一些，这样才不会使得它成为一个资料片式的续作。

文/流星雨工作室

游戏名称: Myth Ⅱ Soulblighter
游戏类型: 即时策略 [ST]
制作公司: Bungie Software
上市日期: 1998年11月
期待程度: ★★★★☆



猎物

欧美的游戏制作公司一直对第一人称的射击游戏情有独钟。在为大家介绍了《原罪》、《血祭Ⅱ》、《恐龙猎人Ⅱ》等游戏之后，这次点评的则是由因《毁灭公爵》而闻名的3D Realms的新作——《猎物》。虽然今年的E3大展上，第一人称射击游戏冠军被《半死不活》(Half Life)夺走，但是《猎物》的展台依然吸引了许多玩家驻足。

《猎物》具有高解析度的画面、漂亮的动态光影、多边形构架的物件等多重特点。3D Realms将这些因素混合在一起，并许诺会给玩家以前所未有的刺激体验。游戏中的场景秉承了3D Realms的一贯风格，那就是真实！比如在一间起居室中，我们看到许多物件——旧电视、破沙发、破地毯、咖啡杯、烟灰缸等等。这些东西完全都是通过3D模型来实现的，其中木制品、布料、砖块一目了然。各种光影效果在如今的游戏时代已是基本的要素，在《猎物》中你也不可能在这方面找到什么毛病。

与其它同类游戏不同的是，《猎物》的3D引擎中提供了独一无二的通道(Portal)技术。这是指将两块不同的区域用通道连在一起。在这一技术的支持下，我们在游戏中的不同地点之间穿梭时就无须再进行长时间的等待，那些预先建模的时间也完全没有了。更令人惊讶的是，这些通道可以让玩家自己来放置。在游戏中玩家可以自己用某些宝物来建造通道，并在其之间来回穿梭。



另一个特点在于，这个游戏能以第三人称视角来进行，而且3D Realms还专门设计了第三人称视角智能跟踪功能。从这种意义上说，《猎物》并不能仅被视作第一人称视角的射击游戏。



《猎物》继承了《毁灭公爵》在场景互动性上的特点。游戏中的场景不仅可以观赏，甚至可以用来攻击对手。举例来说，当看到三个执枪机器杀手在破墙边，你除了可以正面上去和他们硬杀一阵之外，也可以绕到墙后，用火箭炮把墙轰倒来压死那些坏家伙。而在大厅里，若是你把柱子全部摧毁的话，那么天花板铁定是会塌下来，谁在下面谁倒霉。由于这些多变因素的存在，不难想象在多人竞赛模式中我们可以发现什么——那些违反常规的通道、令人叫绝的场景互动性，毫无疑问其娱乐性将是前所未有的。

HIGH LIGHT

《猎物》不仅吸取了一般第一人称射击游戏的成功经验，而且游戏的制作确有新意和突破。虽然这并没有使传统射击游戏“更新换代”，但是我们相信，它会给你带来与众不同的感受。

文/流星雨工作室

游戏名称: Prey
游戏类型: 动作 [AC]
制作公司: 3D REALMS / GT INTERACTIVE
上市日期: 1998年11月
期待程度: ★★★★

“黄泉路上”的断魂之旅——

死亡陷阱

图像表现：85	90
音乐音效：87	
操　　控：95	
创　　新：100	
动　　感：87	
故 事 线：90	

■文/黑雨

早在《古墓丽影》问世之初，Eidos 即发布了《死亡陷阱》(Deathtrap Dungeon)的消息，游戏界的权威人士一致认为这将是 Eidos 的又一张王牌。但不久之后，《古墓丽影Ⅱ》又让女英雄劳拉的迷人风姿再度席卷全球 Game 界，人们几乎快要忘记还有这么一个游戏蓄势待发了。然而就在“劳拉光环”的背后，Eidos 正以其惊人的“制作魔力”为全球玩家设下了一个布满重重危险的——《死亡陷阱》。

很久以前，曾经有一个名叫“芳”(Fang)的快乐小城。但很不幸，它被一个叫做“Melkor”的恶魔占据了。Melkor 奴役芳城的民众，并逼迫他们在小城周围的地底修建了一个巨大的迷宫。在这个巨大迷宫之中，Melkor 设置了各式各样的陷阱和机关，又向里面派驻了许多残忍可怕的怪物来防卫迷宫。从此这里的每一条街巷都变成了芳城居民们的“黄泉路”，他们无时无刻不生活在极度的恐惧之中……

哪里有压迫，哪里就有反抗！这是颠扑不破的真理。芳城居民们悬赏 10000 枚金币，希望能有无畏的勇士来杀死恶魔 Melkor，还芳城以快乐、祥和与宁静。

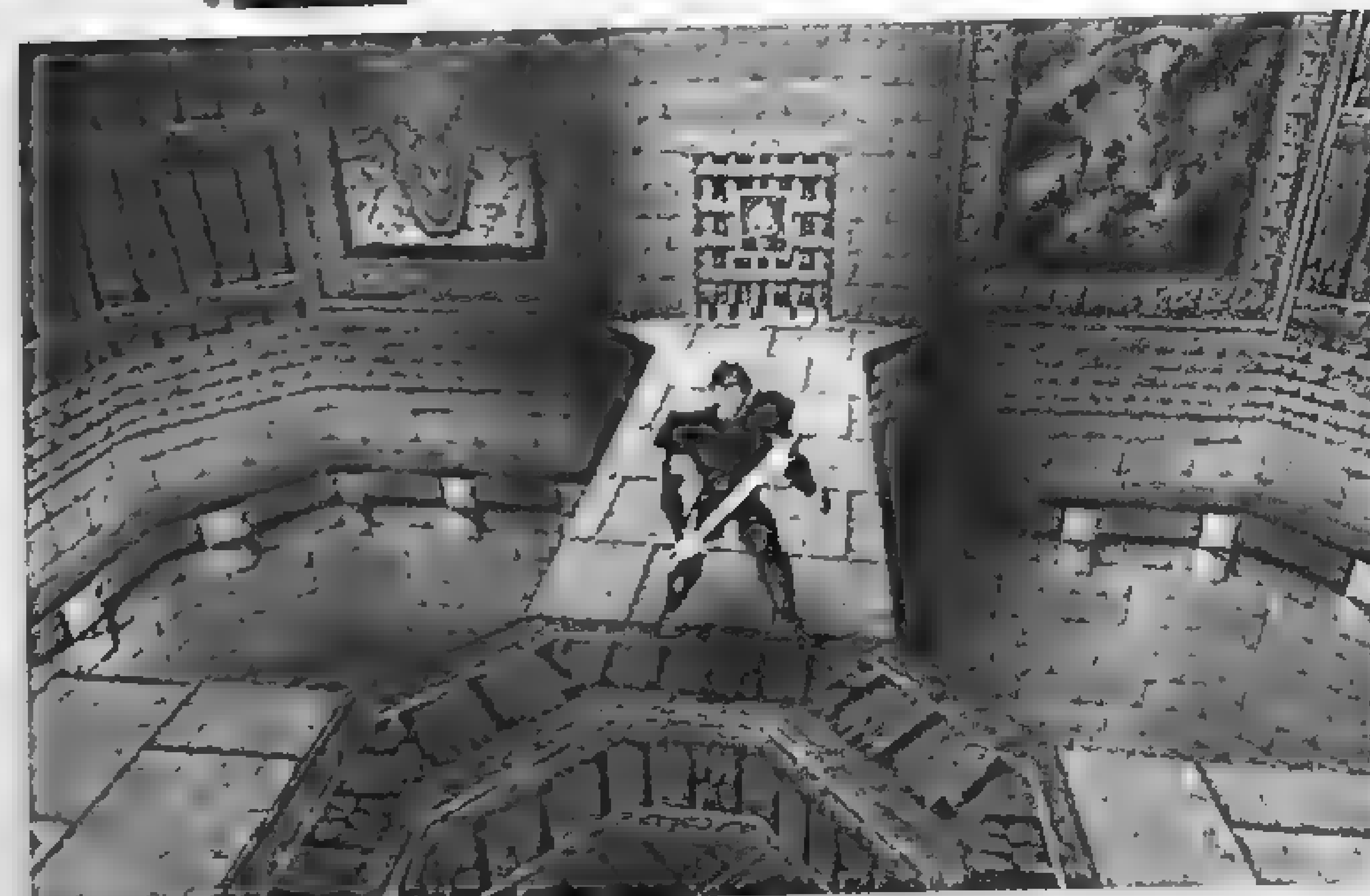
《死亡陷阱》采用了与《古墓丽影》系列一样的图形引擎，它独特而充满神秘色彩的场景风格，使它较明显地区别于写实色彩的《古墓丽影》系列。在游戏中，你仍然会遇见标准化了的丑恶妖怪、不可思议的魔法以及具有魔力的武器之类在动作游戏、特别是魔幻题材的动作游戏中常常遇见的人、事、物。而且有一点是很清楚的，



那就是本游戏并不那么严肃刻板，与《暗黑破坏神》之类强调阴暗的哥特式环境及可怕血腥的怪物相比，游戏中的敌人（像 Death Juggler 之类）尽管残忍，但也不乏滑稽的味道，许多关卡的设计也是色彩丰富，给人一种活泼愉快的感觉，这就使得游戏的恐怖气氛减少了许多。从游戏名字来看，它本应给人一种置身于险恶的地下迷宫的感觉，但大多数的关卡却是采光良好，色彩柔和，给人一种很华丽的感觉，仿佛置身于宫殿之中，而非地牢里面。

紧张刺激的搏杀

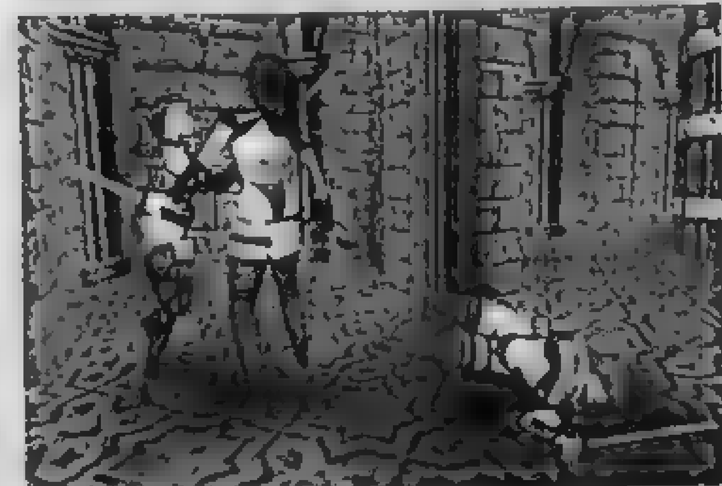
除了各种陷阱之外，游戏的核心内容是格斗。为了最终消灭 Melkor，你必须通过地牢中的 10 个关卡，消灭 55 种盘踞其中、极不友好的怪物。刚开始时，你除了手中的宽刃剑外，再无其它武器装备。而许多怪物装备的也是类似的宽刃剑，因此，激烈的剑斗是会经常出现的。格斗的动作多样，旋转、躲闪、疾进……不一而足。敌人的技巧很高，它们会利用你攻击时因动作过大而露出的空档，给你致命的一击。如果你过于保守，采取“保平争胜”的策略，那最后死得最难看的一定是你。格斗的场面非常“写实”！你可以看到身上被刀剑砍下来的部分四处飞散（当然包括你身上的）。随着你在游戏中的进展，更酷的武器很快就会出现在你眼前。你手中最初拿的那柄宽刃剑，在诸如镀银剑和毒剑之类的武器前无疑如同出土文物了。其它武器还包括大铁锤、战斧等强调近身白刃战的冷兵器，在更后面的关卡里，还会出现一些更有趣的武器，如火焰喷射器；老式的大口径短枪，甚至还有一具火箭筒！但这些强力武器的使用次数极为有限，所以一定要用在最关键的时候。有时特定武器甚至就是对付终极怪物的唯一手段。出现次数更少的则是一些有魔力的咒符，它们只能使用一次，使用后的效果也无法预知，但其效果却往往极其惊人。



缤纷绚丽的图形

《死亡陷阱》的图形表现给人留下了深刻的印象，真正的 3D 场景和人物造型，与《古墓丽影Ⅱ》相比可谓有过之而无不及。特别是在主角的动态纹理表现上，你会看到面部表情随战斗中受到的打击而发生剧烈的变化，通过面部表情的变化就能知道自己受到的伤害有多严重。砍伤和擦伤的表现区别明显，当你受到痛殴时，画面将极其“壮观”！若你被一只利箭射中，这只箭就那样一直插在你身上，时刻提醒着你的遭遇。

《死亡陷阱》中使用了与《古墓丽影》中相似的动态摄像视角，它追随着你在地牢中历险，目的在于给玩家一种仿佛在看立体电影的感觉。相对其它同类游戏而言，这部游戏在视角切换方面则有可喜的明



显改进，视角切换不再是通常看到的那么突然，转而采用了较为平缓的方式，视觉上舒服了许多。

处处隐藏的意外

这个游戏充满了悬念，到处都隐藏着难以想见的意外，每一个回合都可能是致命的。怪物都是些头上生疮、脚底流脓的坏蛋（它们可不会跟你讲什么道义），而且数量还特别多，有时甚至使你产生一种“撼山易，找到 Melkor 这个狗东西难”的感觉。每个关卡显然都经过了精心设计，你前面的危险和挑战无所不在。除了怪物之外，还有许多需要极高技巧的跳跃动作在等着你呢！完成不了？去死吧，再重头开始练好了。一次时机错误的跃进，或是一次判断上的偏差，都能使你马上被送进地狱，绝无二次机会可言。有时候，它使《古墓丽影》系列的难度看上去就像它的热身一般。在各个关卡中，致命的圈套无处不在。触动它们，也许马上就可以结束你的小命。比如，跳过一个远远的平台，正欣慰地打开面前的大木箱，以为这是个体贴的奖赏，结果吊在顶棚的大铁球轰然荡下……《死亡陷阱》可以说是迄今为止最不可思议的动作冒险游戏。

名家名作的魅力

《死亡陷阱》原是《格斗传说》(Fight Fantasy) 系列丛书中的一本。而这套丛书的作者，就是 Eidos 的两主席之一 Ian Livingston。他认为小说获得成功的主要因素是荒诞而离奇的幻想情节，这也将成为游戏获得成功的因素。当然还要有真正的 3D 场景，激烈的打斗场面和“♀”。

这个游戏的故事情节和小说大致相同。“《死亡陷阱》会成为一个受欢迎的游戏吗？”这个问题的答案应该是肯定的。但是，“它会成为下一个《古墓丽影》吗？”我想不会。因为它比《古墓丽影》更“凶”、更“险”、更“残酷与恐惧”，需要玩家有一颗更加强有力的心脏，比劳拉更大胆、更“野”！

Ian Livingston 在接受采访时对记者说：“千万别随便玩这个游戏……”

编辑笔记

也许是看过太多此类游戏了，所以在真正开玩之前，我实在没有什么特别的期待。不过这个游戏也许真是不容错过的，因为它场面壮观、气氛热闹、节奏紧凑，拥有不太难的谜题、不太复杂的控制，却恰恰好让你能够手忙脚乱、脑力激烫。至于画面，我个人的感觉是不如 Eidos 当家的《古墓丽影Ⅱ》那么漂亮，无论是主角还是场景。反正，场景不太难看就好，人物嘛可以选男主角喽。然而最迷人的一点你要睁大眼睛：它支持多人联机对战喔！

编辑/PC 兔子

英文名称：Deathtrap Dungeon
出品公司：Eidos/Virgin
发行版本：1 CD / WIN95
类　　型：动作冒险[AC/AD]
配　　置：P133/16MB、声卡、2 速光驱
控　　制：键盘
面　　市：1998.6

魔域幻境

图像表现：95	99
音乐音效：100	
操　　控：100	
创　　新：100	
动　　感：100	
故 事 线：100	

■文/MATHILTA

作为幸存者之一(即将成为唯一)，当我从虚幻中清醒之后，眼前的一切让我吃惊：地板上横陈着战友血肉模糊的尸体，我自己也奄奄一息。耳边不时传来凄厉的惨叫声，惊惧之余发现自己竟然手无寸铁！附近没有任何武器可供装备，我只有在这危机四伏的建筑里小心翼翼地探索，希望可以找到其他幸存的战友，当然，更重要的是寻找赖以生存的武器！

基地内部已被破坏得面目全非，众多战友在我看到他们之前已被残酷杀害了。(真的很残酷！)最终，我来到一扇门前，自动门并没有自动开启，当我企图寻找开启它的开关时，门的另一边传来战友们的怒喝声与自动步枪的连射声，但很快，战友的怒喝变成惨叫，其中竟还夹杂着类似动物的喘息与嚎叫！？想到自己仍然两手空空，几近绝望的恐惧令我不由自主地向后退却，此时，自动门打开了，正当我准备迎接死亡时，却透过尚未散尽的硝烟恍惚看到逃离的凶手的身影，它有四支胳膊！不远处有一把自动步枪，立即装备起来，惊魂未定地走出基地，拐过后面的另一个入口，随着一声惨叫，一名战友的上半段身体被抛了出来，我还没看清楚怎么回事，一个手持火箭发射器的异形冲了过来，一轮殊死搏斗，最终躺下的，是我……

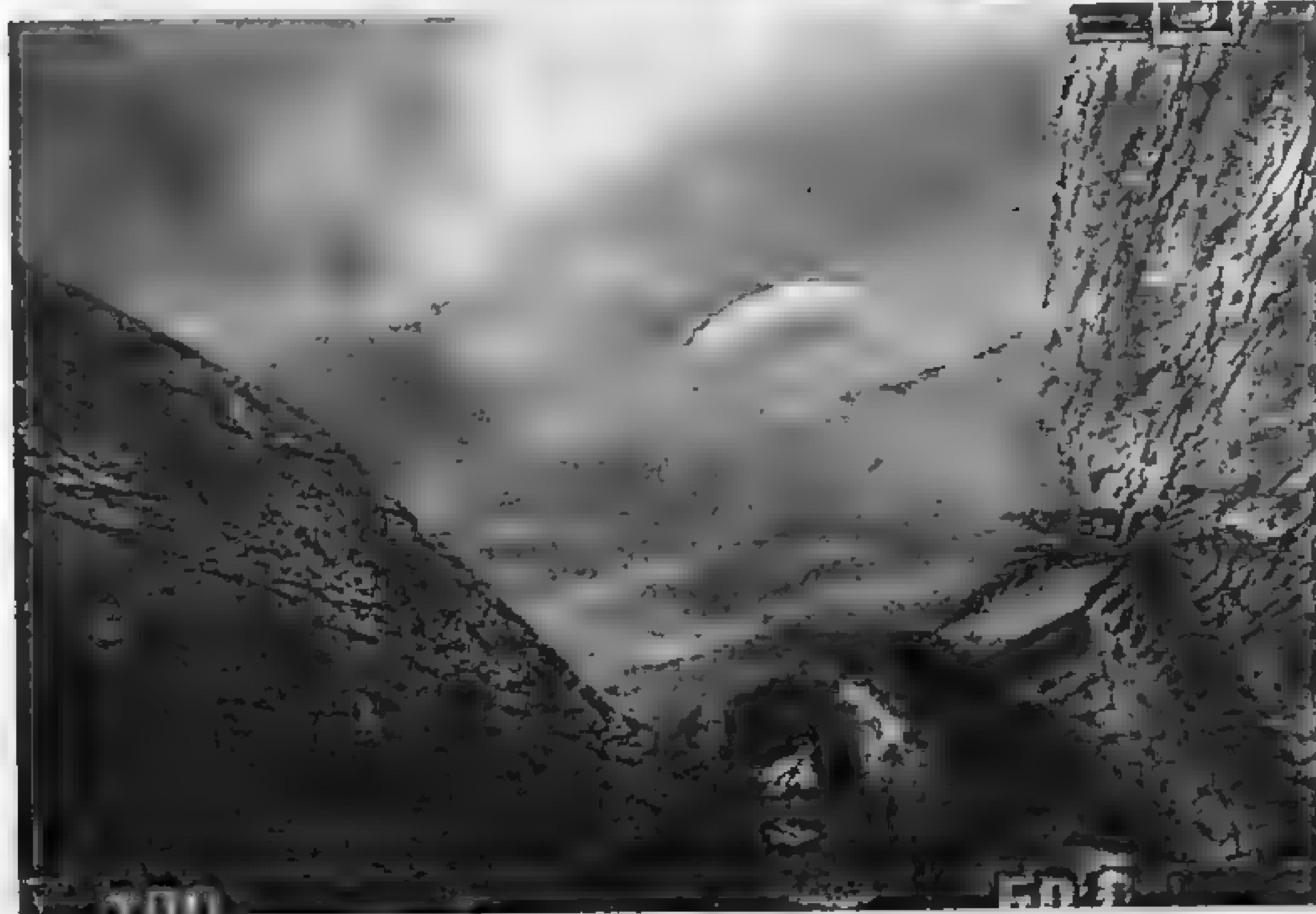
以上是我第一次进入"Unreal"世界时的遭遇。



《魔域幻境》(Unreal)秉承了Doom Too类游戏的一贯"优点"：故事乏善可陈。一样是在充满机关的建筑内和自然环境中，依靠非凡的身手与头脑与异形展开生死搏斗，最终逃出生天。在游戏进行中，你很容易产生这样的错觉：这是一部《雷神之锤Ⅱ》的资料片！确实，在故事情节、角色设定以及部分场景的布置上，这两部游戏惊人地相似，但《魔域幻境》展示了此前同类游戏几乎所有的优点，在表现形式上更作出了难以比拟的超越！

借助3Dfx(Glide)与PowerVR(OpenGL)的3D加速技术(除软件模拟外，仅支持这两种硬件加速接口)，Unreal为我们创造了一个真实的虚幻世界。《雷神之锤Ⅱ》的光影效果可谓让人叹为观止，不过美中不足的是这部游戏的色调太过沉闷，敌人的外形仍然存在明显的棱角（鸡蛋里挑骨头？）；建筑内部以及自然环境中的贴图精细度不够高，场景在视觉效果上也略嫌拥挤。《恐龙猎人》(Turok)里虽然物体的外形圆滑了很多，光影效果也相当出众，但我认为它那实在不值一提的作战系统、浓浓的卡通味、除少数场景之外千篇一律的绿色实在很难吸引玩者深入了解它。Unreal则很好地吸收了这两者的优点并相当认真地作了改进：它既拥有超越《雷神之锤Ⅱ》的真实，又具备《恐龙猎手》无法比拟的细腻。设计者把自己的审美观放在了次要的位置上：这是一个虚幻的世界，但玩者应该能够真实感觉到它的存在！在画面风格与部分建筑物内部的场景布置上，它与《雷神之锤》系列极其相似，但无论室内室外的场景都有恰如其分的宏大感觉，尤其是在某些自然环境中，远方山峦重叠，近处巨大雄伟的太空飞船横埂于两道夹着湖水的山梁之间，水的波纹、船身底部灯光的光晕，配上天空涌动的云层与翱翔的飞禽，太……太……大家自己看吧！

细腻的贴图与出色的光影效果实在令人赏心悦目。例如，自然环境中的峭壁贴图，不再是模糊图案的简单重复，而是相当细致真实的、近似于照片效果的贴图，我们可以清晰看到石头的纹路走向，甚至可以据此分辨岩石的类别！在基地内部，如果你站在一块透明地板上，地板本身的材质、所映射的天花板与因其材质特性所能透视到的下一层物体，加上灯光的反射，一切都历历在目；水的特性在大多数游戏中的表现都不够"彻底"，不妨想象一下：我们在现实的水中能看到什么，在UnReal中你就能看到什么！如果是室内的一汪池水，它的淡绿色波光会在墙壁及天花板上闪动；当你从水中跳起并于落下时后退，可以看到水中非常细致且有深度的同心圆波纹一个个随着你的脚步荡漾开。我曾在第一关某一通道中对着一片血水俯视良久：因为上方灯光的照射，血水同时反射着上方的灯光与灯的大致形状，而被附近风扇吹动之后，表面波光连连，"这是真正的'水'"！我当时如此惊呼。水面上的敌人会攻击处于水下的你，而你也完全可以计算折射的位移后予以痛击，直至看到敌人栽落水中，在水面激起水花与波纹，水中的尸体慢慢下沉，那种在水下偷袭的兴奋简直难以言喻！如果在水下打碎一只盛物的木桶会怎样？正如你所想象的：众多破碎的木条会旋转、翻滚着浮上水面，然后随着水波漂移！而墙壁的表现在Unreal中也同样被提升到了一个新的层次：一般雾化的效果使我们面对一面墙壁时一片模糊，至多能够看到其表面的纹理。UnReal中的墙壁(包括门)无论何时都向你展示它们真实存在的特征：特质与层次感。面对一扇缓缓下降的门，表面雕刻的图案层次分明，凹凸尽显；同样是这种情况，石头和金属表面的颗粒都可以明显区分，而不仅仅是颜色的差别。光影效果更令人叫绝：通道前方的一盏灯，从不同角度看，会有不同的光晕闪现！直接面对的刺眼与侧旁观看的淡淡光晕与真实情况绝无二致。在画面上，所有这些优异的表现，绝非细心两个字可以概括得了，这是一个全新的层次！



几乎同样重要的音乐与音效在Unreal中又表现如何呢？首先说说音乐，一共三十二首背景音乐贯穿始终，将游戏的紧张、虚幻气氛很好地烘托出来，首首精彩！而且这些音乐并不是按顺序播放了事，同一场景中，与少数敌人的小型战斗和与多数敌人激烈搏杀时的背景音乐节奏反差很大(有时会更换音乐)，相对而言，面对多数敌人时的音乐听起来更酷一些，以至于后来我为了听到那更酷的音乐而不断地把不同地区的敌人吸引到一块儿再慢慢解决（使用无敌密技后）。而当场景发生变化时，背景音乐亦会随之改变，最明显的例子是当你从建筑物内来到自然环境中时，本来只有心跳声或激烈紧张的音乐被深远恢宏的音乐取代，啊！我喜欢这种变化！

说到音效嘛也相当不错，不过和《雷神之锤Ⅱ》比较而言，少了些许气势，多了几分细致，大概未来武器都倾向于"细细声"吧？另外踩在不同的地板上、在不同空间里行走，音效都会发生变化。值得一提的是，Unreal提供杜比环绕声输出，如果你有接环绕立体声系统的话，就更能体会什么叫"Unreal"了，在接上CSA3000系统后，我最喜欢玩游戏一开始的那段，够刺激！

对于这部游戏的系统设定，我认为仍是与《雷神之锤Ⅱ》很相似的（里面很多敌人的进攻特性都象极了前后两代《雷神之锤》中的敌人，甚至连输入秘技的方式及部分秘技都一样）。所谓游戏的战术则完全可以参考《雷神之锤Ⅱ》的有关文章。Unreal的武器系统提供了10种武器，当所有武器的弹药耗尽之后，你无法像其它同类游戏那样和敌人展开肉搏，你能做的是要么等死，要么慢慢等1号武器充足电。(太慢了！)个别武器对某些敌人会无效，例如3号武器(射速快，音效也酷)在对第5关出现的会飞的蝎子就毫发无损。当然这并不代表此游戏引入了什么"生克"之理，因为目前为止所发现的这方面的例子仅此一个，或许只是程序中的BUG而已。

敌人的外形都属于"我很丑但我很酷"的那一类，(不信试试被第2关双手利刃的长发家伙杀死一次，看它在你的遗体旁用双爪拢一拢头发，晃晃尾巴的姿势，什么？为什么要自杀后看？这个嘛，因为那个时候的敌人确实更酷一些呀！）其各项特征设定比较全面而均衡。地上跑的、水里游的、天上飞的无奇不有；保证大家杀个痛快。(死得更快？)与其说敌人的智能高，不如说其进攻特征都相当主动灵活，你很难再利用死角或天然屏障得以喘息。举例说：不要认为"在水一方"就安枕无忧，只要是在陆地上的敌人都会涉水追击，向你讨个"说法"。有趣甚而令人感到惊讶的是，它们在水中竟然以相当真实的蛙泳或蝶泳行进！尤其那种双手利刃、精于侧滚翻和跳高(超强弹跳能力？)的家伙实在让人头疼，速度快，生命值高，又极少在一个地方久站。"跑慢点！让我瞄准，哎！你为什么总是死不了？浪费我这么多子弹！"和它缠斗，我极少全身而退，总要挂点彩。



讲到 UnReal 的缺点，已很难从游戏本身去指责，但至关重要的一点：配置要求对于国内玩家来说或许不是什么好消息。说明书中提供了三种配置建议：最小、典型、理想。其典型配置为 MMX233/64MB 内存加 3Dfx Voodoo。

我用一台闲置的 MMX233/32MB 内存、S680/4MB 显卡加 3Dfx Voodoo/PowerVR 进行了测试。如果使用 S680 作为显示输出（软 3D 引擎着色），可以在全屏幕 400×300 的分辨率下流畅运行（640×400 适于观赏而不适合于作战），战斗中少数场景的切换可能导致你的性命因此不保。作为折衷方案，使用 MMX200 运行在 400×300 的窗口方式下是个不错的选择（必须有 32MB 内存，同时准备向叹为观止的画面特效说再见吧！）。而在使用 3Dfx Voodoo 作为显示输出后，选择高质量贴图效果及高采样率音效，可以在 640×400 的分辨率下流畅运行，只是遇上较大型的场景切换，画面停顿现象仍然会出现。在使用 64MB 内存的情况下，这一现象得到较大程度的改善（说明书中称 128MB 内存最爽快）。PowerVR 则差强人意，尽管多了一两个“鸡肋”特效，但无法在 MMX233 上很好的运行这部游戏，它对 CPU 的依赖性是尽人皆知的！

在 PⅡ300（266 超频）/ 96MB SDRAM 内存、DIAMOND VIP330 加 DIAMOND 3Dfx VoodooⅡ上，所表现的一切才真正达到“虚幻”的境界。所以，想真正体验这部游戏的优点，MMX200 加 Voodoo 是必不可少的（Riva128 之流也有与其售价相对应的表现）。如果你正打算升级你的计算机，就为了 UnReal 立即行动吧！它所展现的一切，会立即让你忘记荷包空虚之后的痛苦！



另外，这部游戏的环境设定方式有些太“专业化”：它特地提供了一个“高级选项”，选中后会切换为小尺寸的窗口并弹出一个文本菜单，可对包括显示、声音等设备进行详细调整，甚至部分 DirectX 特性都可以更动，这个功能更像是一个优化计算机性能的工具。想玩好这个游戏，获取更精彩的视觉、听觉效果，玩家必须过这一关，但需要对硬件结构及它们与 DirectX 的关系有一定的了解才行。不过这样的调整方式使用起来未免太过复杂，而且一旦调错，很可能还会惹上大麻烦。不得不提的还有它的存取速度，实在太慢了！单个存盘文件的大小足有 8MB 多，完全安装游戏需要 400M 左右的空间，我的硬盘！呜……

然而无论如何，UnReal 可以说是 PⅡ时代的首选之作，优秀的作战系统，细致的画面表现，如此高可玩性、高观赏性、高素质音效的游戏，必定会成为继《雷神之锤Ⅱ》之后又一超人气巨作！

编辑笔记

我已经坦白过自己是个 Doom 过敏玩家，所以除非有特别的理由，我一般不会主动去招惹这类游戏。接触《魔域幻境》是个有趣的过程，从好奇（吹了很久的游戏啦）到坚持（要抓图吧），然后是惊奇（很棒的气氛营造哩）到着迷（我左手控制鼠标射击的准头居然这么出众耶），最后，还有些恶作剧式地拉着自称喜欢看恐怖片的她来尝试。

要说这个游戏最成功的地方，我觉得不能简单地认为画面与战斗系统决定了一切，事实上它突破了此类游戏纯暴力动作的感受，仿佛一部惊心动魄的异形恐怖片。多人联机模式下，这部游戏过于苛刻的硬件要求可能会使其暂时无法迅速风行。然而强烈推荐选择最低难度来进入单人游戏，这样你才有精力细细品尝游戏设计者们的良苦用心——当你一路惴惴不安地摸索前行，发现很多时候都是有惊无险，松口气大胆跨步，嗒，嗒……灯光却在这时一盏盏熄灭，黑暗中正在莫名惊诧，强烈的音乐突然爆发，怪兽的吼叫炸响脑后，红光闪烁，体能飞散，你，会不会手足无措地扔下枪械拔腿想跑？

编辑/PC 兔子

英文名称：UnReal
出品公司：EPIC MegaGames / Digital Extrenies
发行版本：1 CD / WIN95
类　　型：动作冒险［AC/AD］
配　　置：P166/32MB、声卡、2 速光驱
控　　制：鼠标、键盘
面　　市：1997.5

绝地风暴Ⅱ

图像表现：95	89
音乐音效：80	
操　　控：90	
创　　新：100	
策 略 性：85	

■文/浩文

在电脑游戏界，即时策略之风愈刮愈烈。当许多新游戏不断涌现出来的同时，一些老游戏也纷纷推出了自己的续作，希望能在市场上分得一杯羹。这次要为大家介绍的是《绝地风暴Ⅱ》(KKND2)。早在一年多以前，即时策略游戏还是《命令与征服》和《魔兽争霸》一统天下的时候，《绝地风暴》的出现便带来了一股清新的风，它那亮丽的场景和精细的画面让人赞叹不已，但也有很多玩家指责游戏中的 AI 太低，影响了战术的发挥；如今即时策略游戏正处在“春秋战国”时代，相互的竞争已呈白热化，《绝地风暴Ⅱ》凭什么来吸引玩家的注意呢？



“新三国演义”

最近推出的几部即时策略游戏中都包含了三方势力，象《铁甲风暴》、《星际争霸》，以及即将上市的《沙丘 2000》。或许这种设计能更好地体现出战争的真实和势力的均衡，所以《绝地风暴Ⅱ》也紧跟潮流。

本游戏中除了“幸存者”和“变形人”外，又冒出一种“9 系列”机器人。《绝地风暴》里的那场战争始于 2140 年，“幸存者”与“变形人”激战一番，没赚到什么便宜，只好退回地下，可他们并不打算永远过这种暗无天日的生活；与此同时，地面上的“变形人”提高警惕，时刻准备对付来犯之敌；“9 系列”机器人曾经是人类在农业方面的得力助手，多年以前的那次核爆炸几乎毁灭了地球，农田被毁、植物枯萎，机器人们终于看清了人类的本质，它们对人类充满了仇恨，伺机报复。40 年弹指一挥间，转眼到了 2179 年，“幸存者”鼓足勇气回到地面，希望重建家园；“变形人”也巴不得将“幸存者”斩尽杀绝而后快；“9 系列”机器人带着自己的部队来凑热闹，它们向一切人类开火……一场大战在所难免（噢，可怜的地球）。

经过四十年的发展，“幸存者”和“变形人”两方的作战单位都有所增加，看到“变形人”一方的弓箭手，你会感到亲切；而载人运输机会带给你惊喜。“9 系列”机器人方面的作战单位对于我们来说是全新的，包括步兵、战车、组合坦克、电磁炮等，实力很强。各兵种间存在相生相克的原理，虽然不如《星际争霸》那么严格，但是你用探路车去对付敌方的步兵肯定得不偿失，而派一大群步兵去攻打炮塔也会让你死得很惨。如何以己之长克敌之短就成了赢得这场“三国战争”的关键。

精美的图像

《绝地风暴》的最大长处就在于高质量的画面，《绝地风暴Ⅱ》在这方面更进一步：1024×768 的高解析度，16 位真彩色模式。这一集的游戏重新绘制了原有的建筑物（但风格未变），“幸存者”的建筑中规中矩，“变形人”的建筑透着一种邪气，而机器人的建筑则给人以金属感。地图比前作大了许多，共有三种地形：沙漠、山地、都市废墟。地形会影响部队的行进和开火，可能的话务必占领制高点，不用我说为什么了吧。沙漠里的仙人掌和山地中的巨大龙骨都给人留下深刻的印象，我最欣赏都市废墟的场景——残缺的楼房，陷入道路之中的汽车，透过下水井盖可看到的地下管道，被污染的河流绿油油的冒着气泡（好恶心）……一切都表现得那么细致。在城市里还引入了街区的概念，一栋栋废旧的楼房划分出交错的道路，你完全

可以指挥部队依托建筑物打[illegible]场巷战，真让人兴奋

地图中有些桥是可以炸断的，为了完成某些任务，你必需得把这些桥毁掉才行。油井被炸后会燃起大火，[illegible]你的部队从火中穿过，[illegible]会"失血"。各种作战单位的攻击效果都不同，[illegible]



再只是一个小圆点似的炮弹，十几部战车的同时开火犹如暴风骤雨般猛烈。战车快报废的时候会冒出滚滚浓烟，提醒你需要赶快修理了。建筑物爆炸时的光影效果亦十分出色，眩目的火光闪过，建筑随之烟消云散。

激烈的战斗

战斗是即时策略游戏的重头戏所在，战斗是否激烈、好玩，决定了游戏是否成功。《绝地风暴Ⅱ》中的AI有了很大提高，不会再出现像前作中那样"认准一个人就死磕到底，全然不顾他人的打击，结果出[illegible]

[illegible]攻击，[illegible]

"[illegible]"[illegible]

[illegible]的战士，[illegible]有了转移[illegible]对于撤下来的部队另有安排，[illegible]变队伍的编号哦

《绝地风暴》中对建筑物进行升级的设计也被保留了下来。实际上，你要在能源有保证的前提下[illegible]提升建筑物的等级（[illegible]），科技是第一生产力嘛《绝地风暴Ⅱ》中新增加了"组合"的功能，可以把现有的几个兵种捧合到一起，成为新的战斗单位。组合完成以后你就可以在控制板中点击图标进行生产了，这与《铁甲风暴》有异曲同工之妙。我个人认为新组合部队的战斗能力都很强，虽然价格高了点，但物有所值

每方各有十几个任务，如护送部队到某处、防守油矿、编掉敌人的基地等等不一而足。你不必按部就班地一一去打，游戏开始时可以从几个任务中选一个进行，

[illegible]

[illegible]设计

[illegible]，鼠标左键[illegible]，[illegible]地图，[Ctrl]加



数字键是编组，按住[Alt]强行攻击，按住[Shift]设置行军路线……反正你能很快上手就是了。

《绝地风暴Ⅱ》自带编辑器，各种参数都能修改，有耐心的话你不妨试试看。游戏支持调制解调器、局域网、互联网等多种联线方式，和电脑玩够了再与朋友较量一番也不错。

本游戏在普通奔腾机上就可流畅运行，实在是体贴吾等用不起PⅡ的玩家。在《命令与征服Ⅱ》还遥遥无期的时候，我们还是来玩玩儿这款《绝地风暴Ⅱ》吧。



编辑笔记

游戏在画面上采用了一个极为独特的视线遮挡设定，不再是传统的"雾隐"方式，你控制的部队绕过丘陵或是山谷，相应的视线死角就会遮黑，很真实的感觉。

编辑/PC兔子

英文名称：KKND2: Crossfire
出品公司：Beam Software
发行版本：1 CD / WIN95
类　　型：即时策略[ST]
配　　置：P133/16MB、声卡、2速光驱
控　　制：鼠标+键盘
面　　市：1998 4

超拟真撞球Ⅱ

图像表现	87
音乐音效	90
操[illegible]	100
[illegible]新	100
[illegible]	97

94

■文　梁华栋

撞球(台球)是一种相当流行的都市运动，从街头巷尾的大众撞球室到世界级的高手赛场，真可说是雅俗共赏。撞球又是一种考验脑力、技巧与心态的对抗性游戏，看似潇洒的一杆妙球，背后却凝聚着无数的脑细胞尸体，当然还少不了汗水和钞票的堆积。对大多数人而言，想在家中摆一张球桌闭门修炼或是自娱自乐似乎有点夸张，可是一般的街头撞球室龙蛇混杂的传闻又让人望而却步，因此不知埋没了多少大有潜力的撞球高手啊（比如说，嗯……笔者吧）！

按说无奇不有的电子游戏中早就出现了撞球游戏，比如最著名的任天堂8位机上的《花式撞球》。至于苹果Ⅱ和PC上也有一些作品，不过知名度相对而言就低得多了。整体上看，这些撞球游戏都只是以正俯视视角来展现一张球桌上的状况，玩者注重的就是角度的计算，最多再加一点出杆时的力度控制。但真正打过撞球的人都知道，击球位置、出杆速度和力度、球杆的角度等等都会影响击球效果，也是打出惊世一球所必须的要素。但上述一些撞球游戏却无法反映出这种运动本身的特点，因而带来了两方面的负面影响：游戏玩家们以为撞球不过就是那种简单枯燥的"瞄准计算"；撞球高手们则对游戏的拟真程度嗤之以鼻



《超拟真撞球》(Virtual Pool)最早出现在1995年，它采用了真实的3D球台模型及碰撞模型，力求营造一个拥有真实物理效应及主观感受的撞球环境，在当时它可以说是拟真度最好的撞球游戏了。1997年，《超拟真撞球Ⅱ》再次登场，它继承了前作的优秀设计，同时结合了最新的图像技术及模拟因素。我们不妨一同看看个中奥妙。

全方位的视角是《超拟真撞球Ⅱ》最迷人的设计之一，就如同真正来到一张球桌前一样，你可以从任何角度及任意的远近距离来审视球桌上的情况。作为手握球杆的游戏者而言，可以基于球杆的角度调整击球方向，也可以脱离球杆角度自由地观察，如果有兴趣，你甚至可以钻到球桌下看看，而这些动作并不影响指定好的球杆角度，看够之后还可以随时回来重掌球杆。既然是"超拟真"的撞球游戏，默认状态下当然就不会出现那些不可能出现于现实中的轨迹线，你可以用真正的撞球计算方法来考虑。然而游戏嘛，在练习阶段如果愿意，你还可以随时按下[T]键来开关轨迹线的显示，方便你校对自己的思路。只是到了和



电脑或朋友打比赛的时候，就得拿出真功夫了

在击球和运用球杆的模拟方面，《超拟真撞球II》有非常细致的设定。你可以按住［E］键，然后便可以移动鼠标来调整击球点的位置；按住［B］键再移动鼠标，便可调整球杆的高低角度。等到角度、方位、击球点都调整好后，按住［S］键，此时移动鼠标便只控制球杆的伸缩，移动距离越大则球杆缩后越远，相应的击球力度也越大，而向前推动鼠标便是击球，推动速度越快则出杆速度越快。依靠这个精密的模拟系统，你可以非常轻松地打出跳球、回球等等，而这些游戏中的动作和反映应该会有助于实践和提高你真正的撞球理论。



为了帮助入门级的撞球玩家渐入佳境，这个游戏设定了非常优秀的教学示范系统。通过实拍影像的示例和讲解，你将可以学习如何处理各种典型的球势。如果各位曾经看过围棋方面的棋谱书籍的话，那我称这里的范例为“球谱”就容易理解了。相应地，围棋可以按照定式一步一步地“打谱”，在这里也可以随时按下教程控制条上的“Try Shot”钮立即进入实习模式，亲自拿起球杆来试打一杆。唯一遗憾的是，这些教学影像的语音是英文的，恐怕大家不太容易理解。

游戏包装上声称，“本游戏将提高你的真实撞球技术并省回你的钞票”。所以，除了有不错的教学设定之外，这个游戏也提供了丰富的撞球比赛设定。你可以与1至多个电脑对手对抗，也可以拉着朋友一起坐在电脑



前练手，当然，借助局域网或调制解调器的远程联机功能，更是无法常常碰头的电脑球友们相互切磋的最佳选择。至于比赛模式和难度，那就非常之多了，比如经典的“8号球”、“9号球”等规则，还有许多笔者听都没听说过的规则，各位还得参考手册中的描述了（要知道，笔者还是……入门级嘛）。

打开所有的效果设定，游戏中的撞球室仍然显得空空如也，墙上有些招贴画，墙角几把圆木凳，地上铺了张地毯。一根球杆凭空支在球台边，感觉是有点古怪。如果能在球桌边布置些观众和对手的形象，玩者还可以指定自己的形象来握着球杆四处晃荡，那游戏的感觉就强多了。相对于周围环境的简化，球桌上的光影效果实在是令人激赏，这个游戏支持D3D的硬件图像加速，如果有3Dfx之类的加速卡也可以派上用场。

撞球的音效模拟得相当真实，不过一开始就非常奇怪，因为游戏好像没有任何背景音乐来烘托气氛。后来在菜单上发现一个CD播放器，这才知道可以自己选择是否要背景音乐的，而游戏CD中就附有一支曲子，听起来让人立刻联想到乌烟瘴气的撞球室，哈哈。好在启动游戏后，通过这个CD播放器可以换上自己喜欢的任何CD唱片作背景音乐，这个设计还真有意思。



编辑笔记

操作自然，功能全面，这是一个借助电脑了解和学习撞球的最好选择。在玩过那么多流行的游戏之后，试试这么一个有点冷门的运动游戏，感觉非常清新。我非常喜欢制作公司的一句广告词：“不同之处在于真实”，非常自信但的确让人信服

编辑/PC兔子

英文名称：Virtual Pool 2
出品公司：Celeris
发行版本：1 CD / WIN95
类　　型：运动［SP］
配　　置：P75/16MB、声卡、2速光驱
控　　制：鼠标+键盘
面　　市：1997.10

不朽的辉煌——

魔法门VI

图像表现	90
音乐音效	90
操　　控	100
创　　新	95
故事线	100
总分	96

■文　马晓伟

在焦急的等待中，由上海育碧汉化，New World Computing出品的《魔法门VI天堂之令》终于上市了。《天堂之令》的故事发生在一个被称为“恩洛斯”的大陆，穿越宇宙来到这片大陆的魔鬼们疯狂地进行着屠杀，妄图毁灭整个大陆。再加上罗兰德国王的失踪，更使整个大陆一片混乱。在一次大爆炸中逃生的四名勇者跟随“布拉格”学习了三年后，开始了他们的命运之旅。整个游戏的情节就集中在寻找罗兰德王的过程中，玩家将逐步发现一个新兴教派“羊鸣教”的阴谋……

由“魔法门”的英文原名“Might and Migic”来看，直接的意思应该是“力量与魔法”。不过多年以前的骨灰玩家们将它译成《魔法门》，这实在可以称之为奇思妙想了。此前这一系列游戏有三部作品由台湾智冠进行汉化，其中的《星云之谜》和《黑暗魔君大反扑》还可以合成一个新的游戏：《决战星云世界》，因此这两个游戏可以算是三个游戏了吧。

不过说到底，国内的玩家在此之前都没能真正看到正式发行的《魔法门》系列RPG，大家对NWC的作品了解似乎也仅限于《魔法门英雄无敌》系列策略游戏。其实正宗的“魔法门”是非常传统的RPG作品，“英雄无敌”不过是“魔法门”的一个扩展而已。不过这个扩展的成功显然令NWC喜出望外，因此，在MM6中我们反而可以更多地的发现“英雄无敌”的影子：在这个“恩洛斯”大陆的西北面的天堂谷，可以看到泰坦巨人们的身影；在南部的沙漠地带，则是比恶魔还要强大的龙的领地。而其它诸如石像鬼、幽灵等等在MM6中都有了更加鲜明的形象。MM6仍然采用美式RPG最常用的第一人称视角，不过与以前的作品相比则有了较大的改进

首先，图像质量有了极大的提高。由于采用了全新的图像引擎，分辨率提升到了640×480×64K色，采用360度旋转视角，玩家可以仰视、俯视，跳跃。游戏中的环境营造的相当自然，地形亦突破性地展示了高低起伏的3D特性。可惜的是目前这个版本并不支持流行的3D硬件加速及画面特效，因此让人看着总觉得有些遗憾。



其次，战斗方式主要采用即时制，因而战斗中的动作性和紧张感大大提高，面对怪物射来的火球，你甚至还可以运用Doom Too游戏中的平移技巧来闪躲。游戏中仍可通过按下回车键强制进入回合制模式，但此时只能站在原地而无法追击逃跑的敌人

最后的一点，也是一项较大的改变，是游戏中取消了前作那些繁复的谜题，玩家不需要再找一叠纸来写写算算了，取而代之的是大大加强了的任务选择。在MM6的世界里，有无数的任务可供选择，而且不同任务对玩家的声誉有不同的影响。玩家的声誉高低主要由玩家所完成的任务性质决定，它可以向邪恶或者正义两个方向发展。这些可选任务对剧情的影响不是很大，但会影响村民对你的态度和最后的结果，在教堂捐献则可使声誉向正义方发展；同时还有一项很重要的数值——知名度，只有知名度达到一定程度时，有的情节才能继续发展。这个数值的提高与玩家控制的队伍参与战斗的多寡及完成任务的数量成正相关。

《天堂之令》的拟真度非常高。每个队员不但有各自的出生日期，而且随着时间的推移，他们的年龄也会相应增加，如果等到队员七老八十的时候还没完成任务，你就会发现他（她）的各项基本属性都在下降了（很合乎常理吧）。如果年龄再大些，那就可能会老死的哟。所以在冒险中要时刻注意队员的年龄。记得上一集游戏中还有因特殊物品或怪物的魔法而产生的非正常老化，这往往会让角色迅速衰老，好在还有一些特殊地点可以消除这些影响，不知道在这一集游戏中是否还有类似的设定，到目前为止笔者还未实际遇到过。

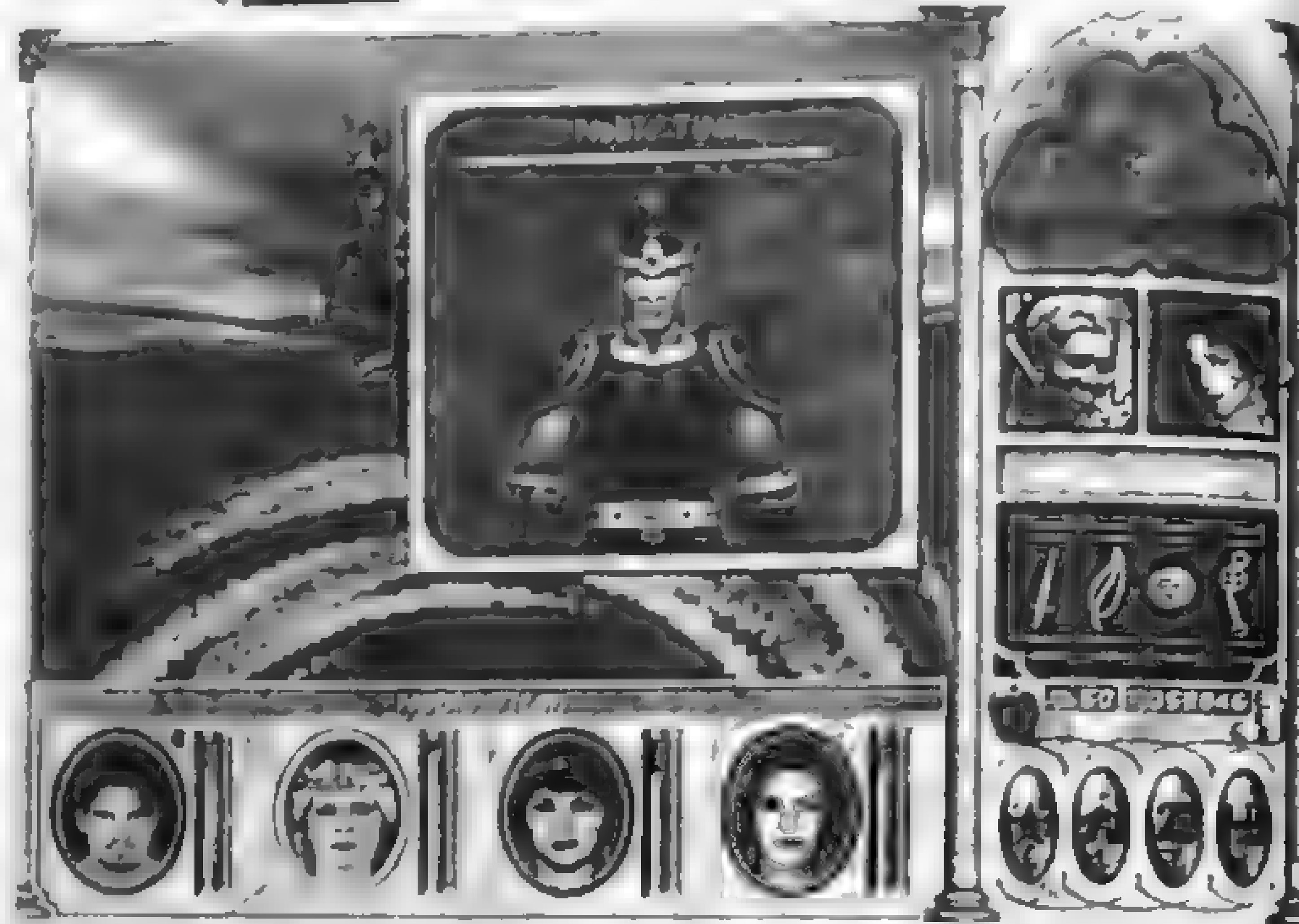
游戏中的商店、教会也已融入了真实时间制，它们不再是24小时开放的了，因此如果想要买卖东西，就请注意一下天色吧，否则心急火燎地跑去却吃个闭门羹就有点难熬了。真实时间的另一处体现就是野外的光线。随着天色的暗淡，夜里常常是伸手不见五指，如果你急着赶路而不小心摔下了山底，那可是没人会可怜你的哦。

你的每个队员都真实地活在这块大陆上。他们需要食品，在冒险的每一天中都需要一段时间的休息，否则等到队员们感到身体虚弱时，各种基本属性都会下降一点。除非使用“治愈虚弱”治疗或扎营休息，而休息不但可以恢复元气，也可以恢复体力和魔法点数。生病会降低队员们的各项能力；中毒过深则会使队员一命呜呼；当体力下降到零点以下时就会陷入昏迷状态。如何密切照顾和培养每一位角色就完全依赖玩家的决断了。不过游戏中有一点与前作不同，如果不吝啬钱财的话，大可常常到教会中接受治疗，不但可以恢复体力、状态，甚至连魔法力也可以恢复！这一点对那些珍惜时间胜过金钱的人来说也许更加适用。

你的武器、盔甲、戒指和项链都有各自的耐久度，受到攻击和魔法的侵蚀也会损坏，如果用到破烂不堪时，它也就不会为你带来任何防护或附加攻击力了。此时务必到武器店去修理之后才能发挥它的作用，在《魔法门》系列中拥有几乎无穷无尽的装备可供搜罗，不同的属性加上不同的装备种类就会构成一种新装备。在《天堂之令》中，玩家还可以利用魔法点化武器、装备，为其加上魔法属性（当然得达到相应的魔法水平）。

《天堂之令》与前作的另一处不同就在于“技术”的设定。游戏中的技术分得很细，武器、魔法、防具和其它附加技能都需要分别升级，升级技术等级需要靠技术点完成。技术点的得到只能在获得经验值后进训练场培训才能获得，因此如何合理分配这些宝贵的技术点又够玩家头疼的了。

魔法一向是《魔法门》系列的重头戏，在《天堂之令》中更是被发挥到极至。游戏中共有99种魔法，按类别分为：火、空气(风)、水、土、灵魂、心智、肢体、光明、黑夜



(黑暗)等9种（括号中为笔者认为更合适的译法），但并不是所有魔法都能学会。学魔法除了要受角色的职业限制外，还需有有相应魔法的学习能力（在魔法工会用钱买）。魔法的职业限制在游戏中有很详细的解说，在此就不多说了。魔法的声光效果在本集游戏中大大加强，《英雄无敌》系列中的魔法在《天堂之令》中均有体现，甚至包括“末日法术”！玩过《魔法门》系列前作的人一定知道什么是“鲁易浮标”，只要设定一个“鲁易浮标”后，无论多远的距离都可以瞬间转移。在《天堂之令》中相似的魔法被称做“时空道标”，(好熟悉的名字呀！)其持续时间、传送距离都与水系魔法等级的高低有关，大师级的水系魔法师可以设定5个独立的“时空道标”。

写到这里，似乎该结束了，不过细心的读者也许会问，为什么没有提到音乐呢？其实依照NWC的一贯风格，《天堂之令》的音乐也是轻快、安详的，总共15首CD音轨，乍听总有些《英雄无敌》的影子，但同样优美的旋律的确为游戏增色不少。

在结束之前照例得谈谈游戏BUG的问题。刨除英文版本身的BUG不提，汉化后的《天堂之令》造成死机的时候更频繁了，而且有些地图被截了一段在屏幕外。另外一些翻译上的不当也令人遗憾。不过总体说来，游戏的汉化还是相当成功的，对中国的玩家来说，还是自己的母语更容易接受，也希望借助这部最新的中文化《魔法门》游戏，让大家有机会亲自了解这个拥有悠久历史的角色扮演大作的风彩。

编辑笔记

托中文版的福分，我有幸在《魔法门》系列第三代以来的各集游戏中都曾一一走过。这个游戏系列一直占据着主视角RPG的重要位置，在故事线的安排上也有非常独到的设计，那就是主线与支线的相互融合与独立。如果没有完成大量的支线任务，你不可能具备完成主线任务所需的能力和经验。当然，这抵不住修改工具加攻略的“考验”了。

虽然这是个相当优秀的游戏框架（无论从图像、音效、操控还是设定方面来说），但在看过这么多的系列作品后，心里已经有些厌倦了大致雷同的情节。前面的三集还好，整体上揭开了神秘使者柯拉克的秘密。然而如果后面的作品还是这么编下去的话，嗯……西方的RPG总欠缺些真情实感，好在大家也没怎么玩过前作，应该还是有新鲜感的吧。

编辑/PC兔子

英文名称：Might and Magic Ⅵ
The Mandate of Heaven
出品公司：New World Computing/3DO
中文改版：上海育碧
发行版本：2 CD / WIN95
类　　型：角色扮演[RP]
配　　置：P133/16MB、声卡、2速光驱
控　　制：鼠标＋键盘
面　　市：1998.7

玩具兵大战 攻略

■文 郑灏恒

3DO出品的《玩具兵大战》(Army Man，以下简称AM)相信大家都不会陌生吧？是否觉得单人模式的难度颇高呢？以下是笔者连日奋战的心得，以供大家参考。让我们一起体会儿时梦想的游戏吧。

一、AM系统简介

AM有三种游戏模式：“ONE PLAYER”是单人模式，有三个战场，每个战场有四场战役，玩家必须完成每场战役的任务才可以过关；至于“MULTI－PLAYERS”，当然就是多人连线对战了；如果玩家想先练习一下，则可选“BOOT CAMP”，里面设有多个地区，能够让新手熟悉一下AM中的道具和武器的功能以及战车的驾驶。

二、“ONE PLAYER”参考攻略

战场一：DESERT

1. CACTUS FLATS

任务1：WEAPEN RUN

第一场战争的第一个任务只是热身，让SARGE到达B2的“MUNITIONS DEPOT”就可以了。(雷达显示为蓝色)

任务2：APPRENTICE ASSASSIN

TAN Commander手下的一个间谍带着重要的资料出现在此地，SARGE的任务是要赶在他到达A2的“TAN STRONGHOLD”之前干掉他并取得资料。本关的敌人会为间谍“打掩护”，不可过分和他们“火拼”。利用“RECON”(功能键[F7])探知间谍(全身蓝色)的行进路线，绕过敌援军将他消灭，取得资料后返回B2的“MUNITIONS DEPOT”即可。(提示：通常这家伙会走C3的路线，另外注意不要将“MUNITIONS DEPOT”和间谍在雷达上的显示混淆。)

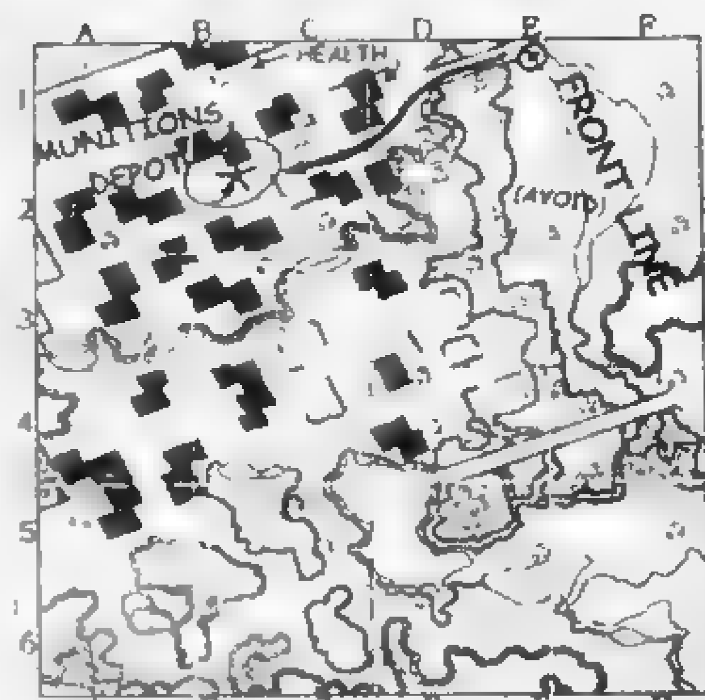
任务3：A BRIDGE TOO LONG

SARGE必须到达F4的“GREEN”营地，只有D4、E4这条路可走，在此地敌人有一批枪兵和一辆吉普车，所以必须到A4用手榴弹炸开A5的栅栏取得坦克强行突破。(途中要注意A6、B6、C4、C5高地上的敌军)让守桥的敌军见鬼去吧！

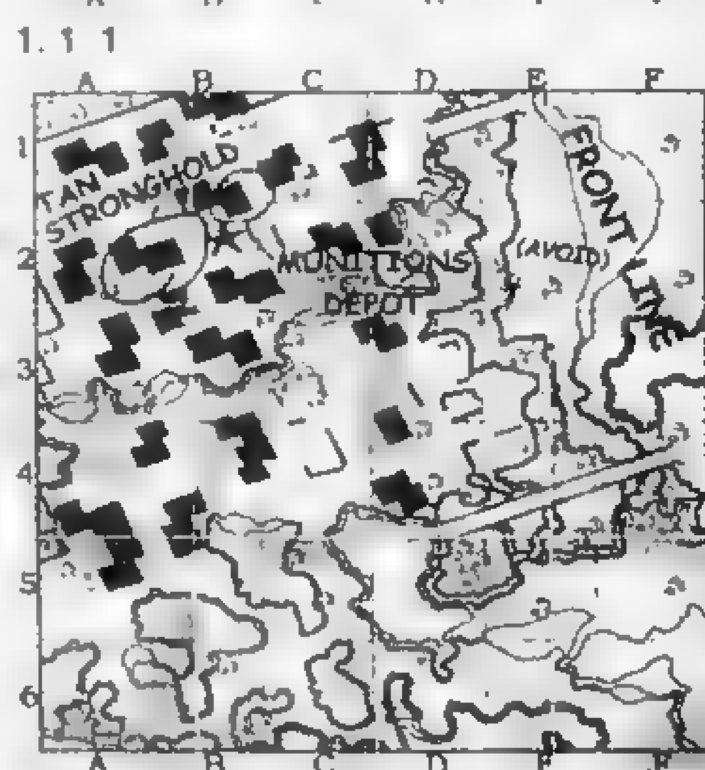
2. MESA VALLEY

任务1：FOLLOW THE LEADER

装备整齐后，以最快的速度向上走，沿途消灭拦路的敌人与A1的士兵会师（这些士兵就可以归SARGE控制了）之后，需要带领士兵由A1走到F1的“CAMP”。由于设计者的“精心策划”，所以无论走哪个路线都免不了一场恶战。而相对损伤较少(因为地形较有利)的路线是：首先消灭B2、B3高地上放冷枪的敌军，然后由A1起，经A2、B2、C2(小心上方的敌坦克)、D2(尽量远离地图上的“HOT ZONE”地区，避免与敌



1.1.1



1.1.2



1.1.3

迫击炮手遭遇上)、E2，最后到达 F1

任务 2:BRUTE FORCE

任务要求 SARGE 将 E6 的基地摧毁并将里面的钥匙带回 F1 的 CAMP。因为在 CAMP 内的道具比较充足，而且有一辆坦克可供驾驶，所以玩家要清理 E6 敌军基地四个炮台和守军并不难。(还是这一句：小心敌人的迫击炮手。)

3. CASA PLASTICA

任务 1:SARGE'S HEROS

SARGE 此役的任务是打渗透破坏战，目的是为本方的特别行动小队排障。城中布有大批守军，最安全的方法是依照地图所示的路线经 B1、B2、B3、A4、A5、B5、A6 与行动队会合。途中要将 C5 上方、D4 下方、E5、E6 的出入口破坏。

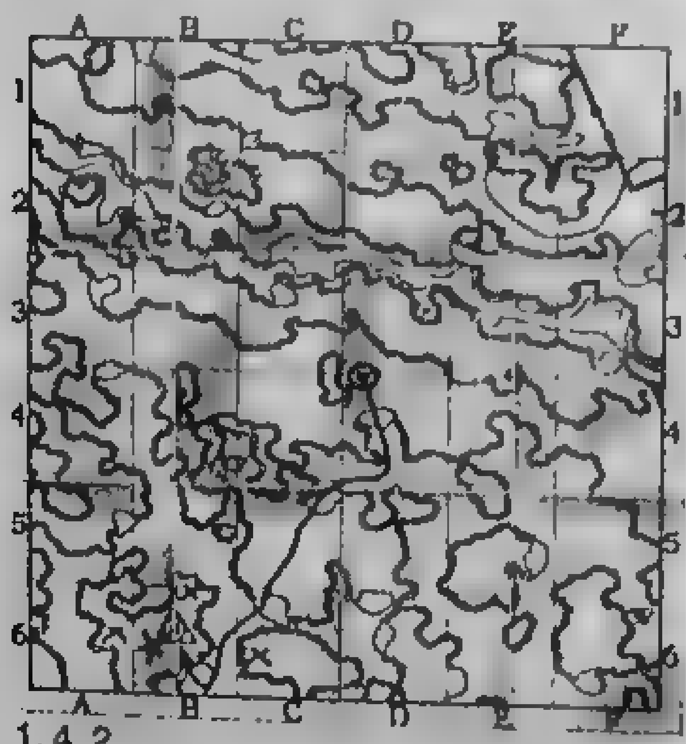
任务 2:BREAK OUT

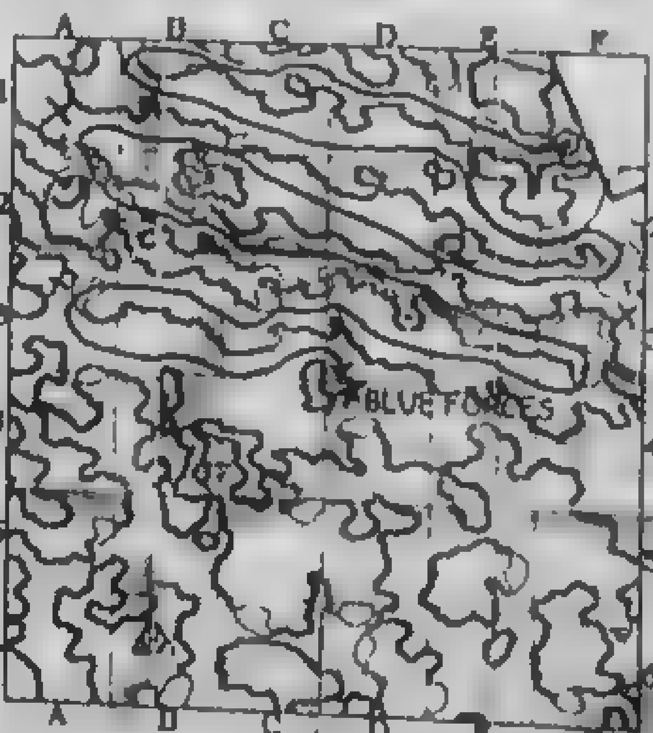
行动队的“HALFTRACK”停在 C5 的“BANK”门前。SARGE 需要破坏 B5、E6 的出入口，然后在地图上的 C5 “MINE THIS AREA” 的地方布下地雷，最后将“BANK”的门口打开，行动队就开始行动了。敌方的援军因为其它的出入口被破坏而一窝蜂地由 A6 沿行动队走过的路线奔向 C5，结果当然就尝到了地雷的滋味。任务完成后，护送“HALFTRACK”返回 A6

4. WINDING CANYON

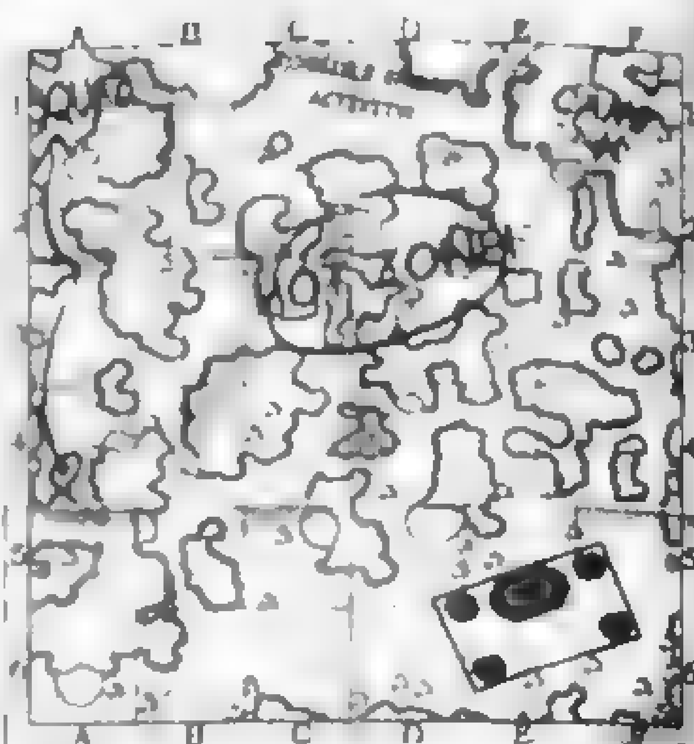
任务 1:DEATH WARMED OVER

任务要求 SARGE 护送“HALFT-RACK”与雷达显示中央的 “BLUE FORCE”会合。一开始就要以最快的速度用迫击炮将身后 F1 的出入口炸毁以杜绝后方的敌人追击。之后从 E1 下方的缺口走到 E2，在 F2 的拐弯路口下方布 5 至 6 颗地雷。(这时候“HALFTRACK”将会遇上埋伏，但也能够冲过去)然后在 D2 桥的附近路中央的一堆草周围、C2 右方路中央（上方有一堆乱石和一堆草）和 C2 左上方路口各再布下若干地雷（要留下 6 至 7 颗），最后将余下的全布在 B2 的路口之后往回走。当 F2 的敌坦克被地雷炸翻，“HALFTRACK”开到 D2 的桥附近时，敌军会在 D2 至 C2 的地方空投下 3 队共 9 个空降兵（刚好降在地雷上，“轰”……往回走只不过是防备“漏网之鱼”罢了)，B2 埋伏的敌坦克也会迎面而来(只听见又一声“轰”)。接着从 C3 的缺口走到 B3，用“AIR ATTACK”（功能键［F5］）解决掉最后一辆敌坦克。至此，再没有什么能阻挡我们了。

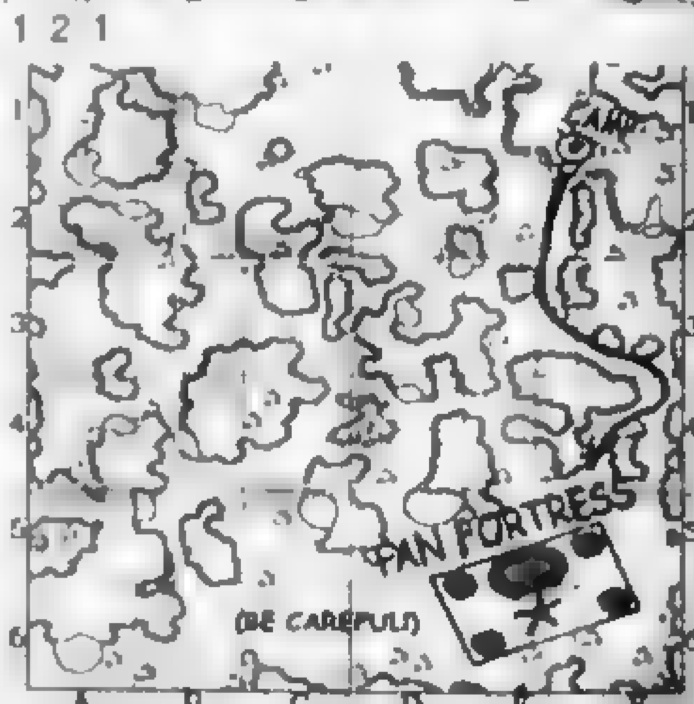

1.4.2



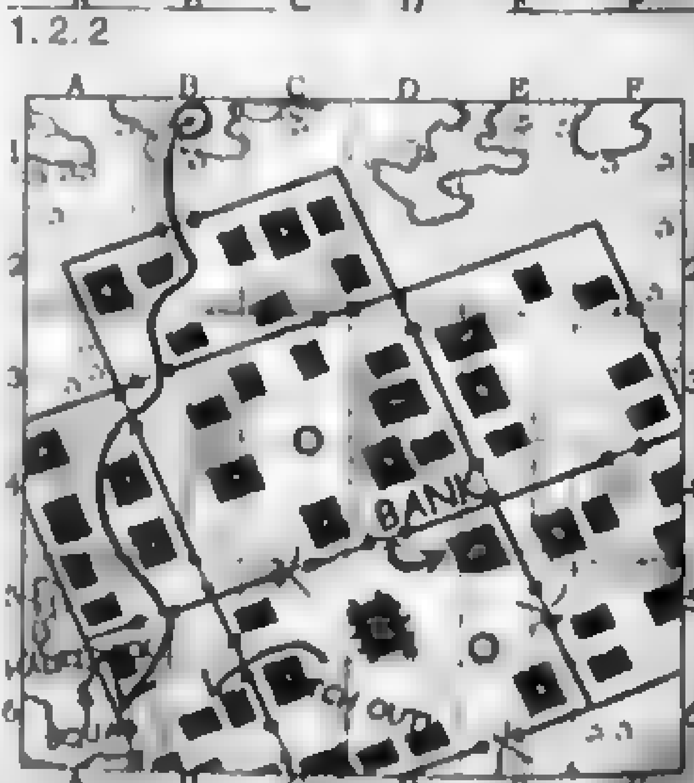
1.4.1



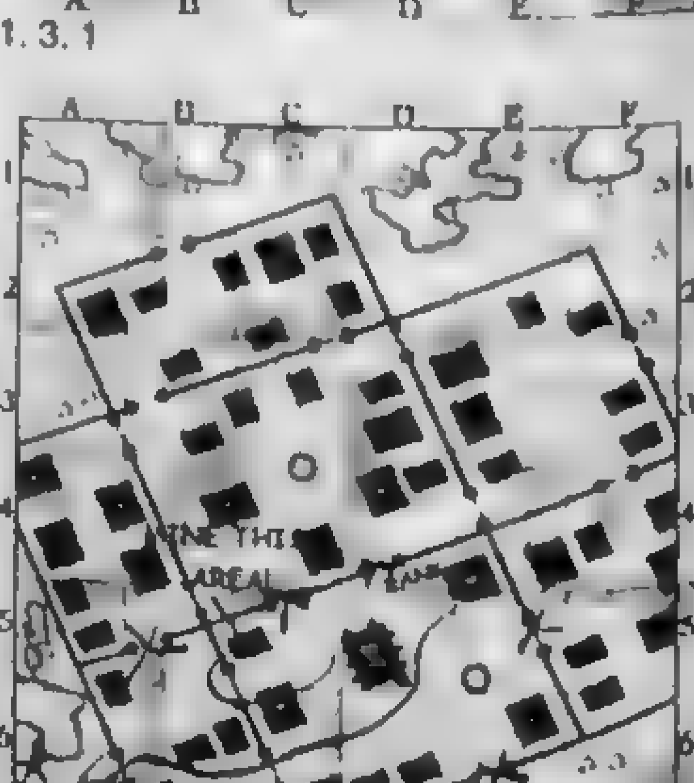
1.2.1



1.2.2



1.3.1



1.3.2

途中还有[illegible]个忠告：此关地形狭窄，千万不要和行动队的 “HALFTRACK” 同时前行，否则，“辗你没商量”哦！呜[illegible]

任务 2:OUT OF THE FLYING PAN

目送 “BLUE FORCE” 和 “HALFTRACK” 远离，SARGE 又有了新任务：将 B6 的直升机停机坪的守敌消灭，确保飞机安全降落。这一关 SARGE 起点是 D4，途经 C5、C6 到达 B6。途中要合理利用地形和敌军周旋。最后还要提防 B6 的迫击炮手和手榴弹兵。任务完成后，直升机载着 SARGE 开往下一个战场……

战场二:ALPINE

1. LOGGING CAMP

任务 1:OUT OF THE MOUNTAIN

SARGE 必须从 F4 的 “MEDICAL TENT” 出发，将 B1、C1 的 “PINNED SOLDIES” 带回 F4。途中离 F2 的敌兵远一点就不会被发觉。干掉 E1 乱石堆中的手榴弹兵可得到手榴弹。当到达 “PINNED SOLDIES” 的地点时，要用 “GREEN SQUAD DEFEND” (功能键［F3］) 命令士兵将附近的敌人消灭，再按［F1］键让他们跟随 SARGE 返回 F4(剩下一个士兵可以返回也算完成任务)。

任务 2:THROW A BONE

一开始的时候，敌人会从 F5 向 F4 进犯。清理掉后，看一下地图：要求从 F4 向 D4 的地方将敌人 “TAN BASE”中的卡车毁坏。但 F4 至 D4 的敌人多是手榴弹兵或火箭炮手，不宜硬碰硬。其实只要带上 F4 的定时炸弹，向 E3 的火箭炮手 “借” 3 发火箭炮，再向 F2 树林中的敌人讨一个 “AIR ATTACK”，然后用火箭炮将 E3、D3 的两架 “AA GUN” 破坏（小心 E3 的炮塔）。SEND 一个 “RECON”，用 “AIR ATTACK”将 D4“TAN BASE”中铁网里面的卡车炸掉。这时候，敌军警报大响，可是，SARGE 已经完成任务了……

2 MINING CAMP

任务 1:ENEMY MINES

任务要求 SARGE 取得 D5、E5 “TAN MINING CAMP” 中蓝色的 SPY 身上的密信。E6、F6 是地雷区。穿过 C5、D5 的隧道消灭里面的手榴弹兵可得到手榴弹，当 SARGE 靠近 D5 时，要尽快清理附近地区的守军，争取在警报响起、SPY 逃向 E6 地区之前取他小命。

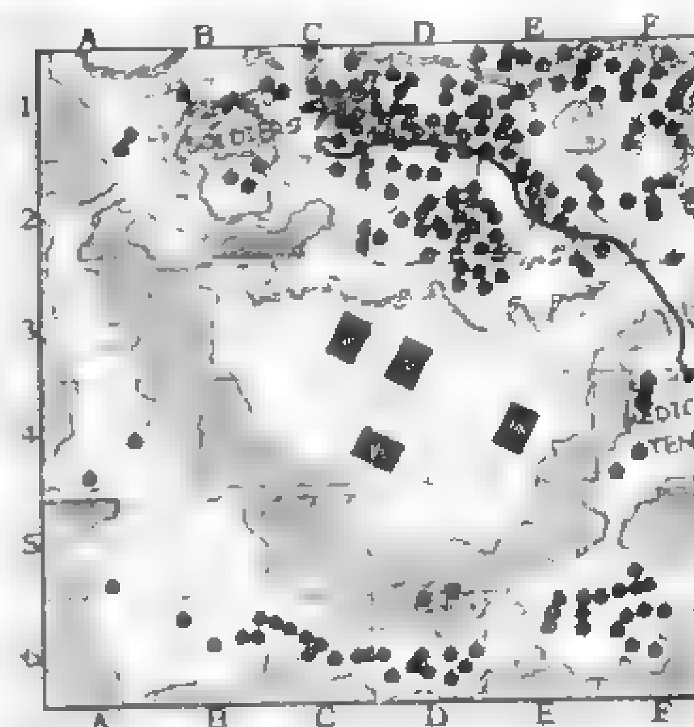
任务 2:GHOST TRAIN

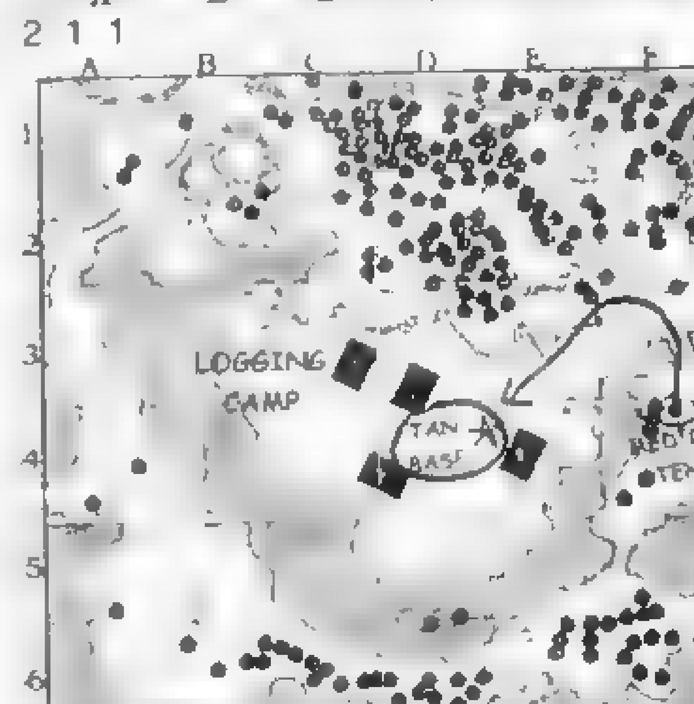
SARGE 要迅速取得 E5 的定时炸弹，将 A2 的 “TRAIN BRIDGE” 炸毁（目的是阻止火车的到达）。然后就地以附近的乱石为掩体对抗闻讯而来的敌人。干掉车站附近的 2 个火箭炮手和躲在车站后的一个敌人（身上有第一把钥匙），用候车室前的扫雷器将他附近的地雷清除取得第二把钥匙。

3. WINDING RIVER

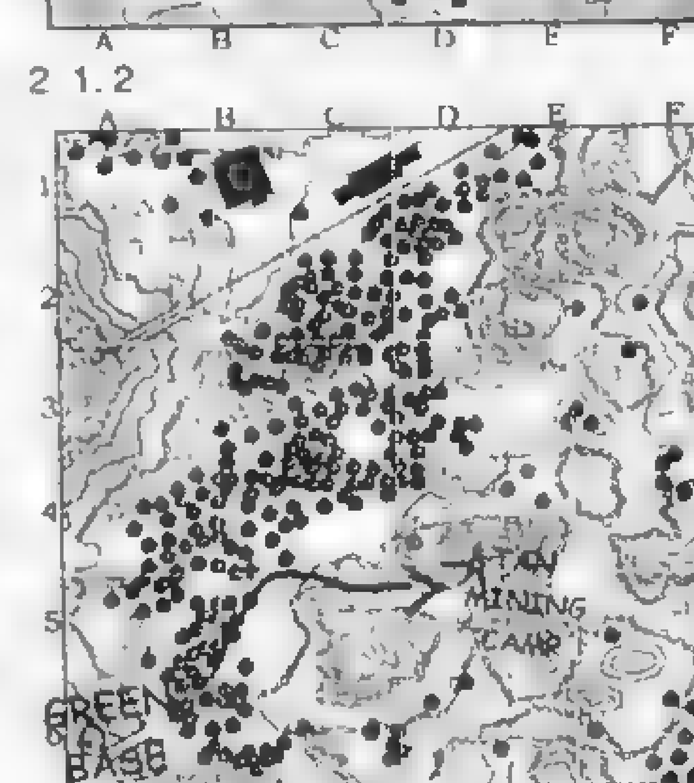
任务 1:FLOTSOM AND JETSOM

SARGE 要驾驶 A1“GREEN BASE” 中的吉普车到 E5、F5 调查 “INJURED MEN” 的下落。(之前别忘了在“BASE”中挑几件“军火”，驾车时要小心不要把自己人压死。)利用吉普车的远射程枪可以轻易地解决沿途的敌人。调查之后，到 E6 破坏敌军的小基地。将 F3、F4 的桥的两边炸掉，让

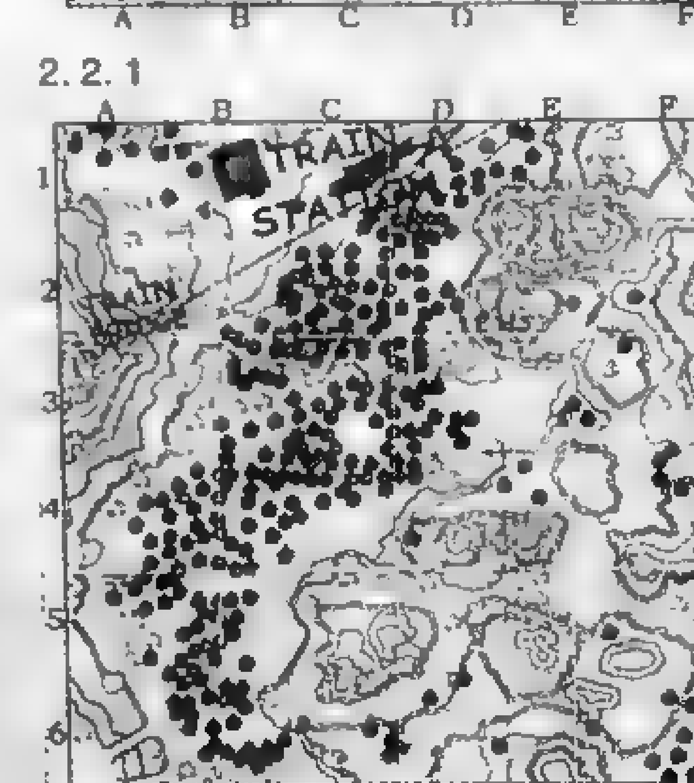

2.1.1



2.1.2



2.2.1



2.2.2

桥体漂到F5。完成后，到F5接回“INJURED MEN”(带上地雷)。

任务2:THE GAUNTLET

SARGE必须驾驶“INJURED MEN”的“HALF TRACK”返回“GREEN BASE”。先把“HALF TRACK”向上开点点，然后在原来的地方布下几个地雷(防备下方的敌人)。E2桥口的迫击炮兵和桥对面的坦克也要消灭(躲在E6桥口左方的树丛中向坦克开火，它多半看不到)。再以吉普车将前进至“GREEN BASE”沿途的敌伏兵解决。确认安全了，才驾驶“HALF TRACK”返回。

任务3:ROUNDABOUT

在这个任务中，SARGE必须将F6的“COMMUNICATION INSTALLATION”里面的类似旗杆的信号机破坏。武器方面，在F6有一个“AIR ATTACK”，F6左边的C6、B6有3个“空降兵命令”(功能键[F6])。A6的守敌不多(但有一辆坦克)，清场后用定时炸弹炸掉信号机。

4. PRISON CAMP

任务1:GREAT ESCAPE

这是一个营救任务。首先命令士兵攻击C6的三个敌人，(有火箭炮伞哦!)然后沿C6、D5(将湖边的小哨所破坏，有“空降兵”)、D4的边沿绕过地图上“WATCH OUT”的位置，一直到A3，走上“PRISON CAMP”左边的制高点取得“RECON”和迫击炮，再居高临下地“招呼”一下敌人。警报响起后，有二辆敌坦克闻风而至，但因为地形狭窄而无法进入。SARGE只需要原地蹲下，坦克就成了“活靶子”。事后将高地附近的铁网破坏，钻进“PRISON CAMP”里面用迫击炮炸毁A4、B4、C4之间的枪塔，最后掩护士兵返回“GREEN BASE”。

任务2:LAST CHANCE AIR WAYS

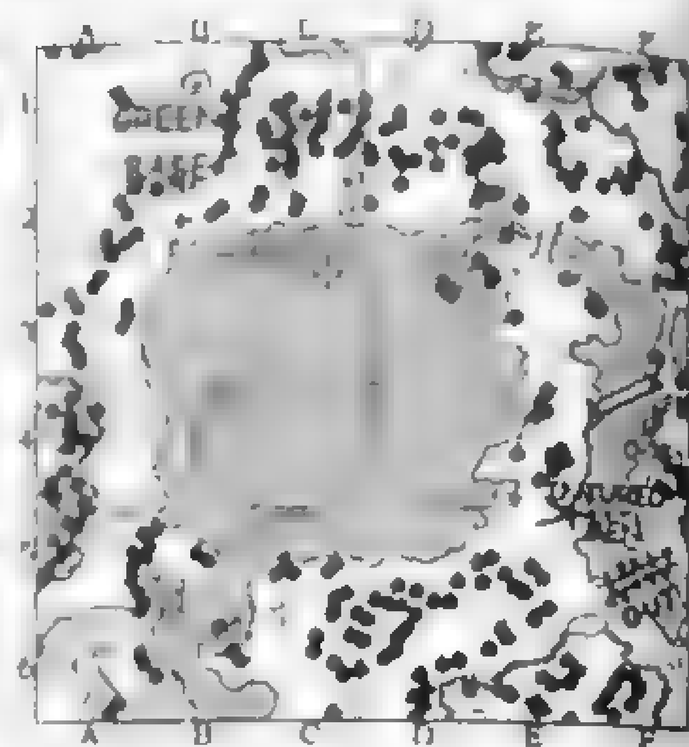
由“GREEN BASE”起，SARGE要带领士兵赶到F1的“AIRPORT”。消灭E3桥边的火箭炮兵和哨兵，得到地雷。进攻方面，D1、D2桥边有2辆敌坦克，不宜硬拼，只有从A2、A1的路线以该地的乱石为掩体侵入。在C1埋下地雷，引诱其中一辆坦克送死。再从D1桥附近“偷”几发迫击炮，将第二辆坦克连车带桥炸毁(要省下一发炮弹)。最后只要让F1的枪塔“休息”，就可以乘搭直升机飞赴下一个战场了……

战场三:BAYOU

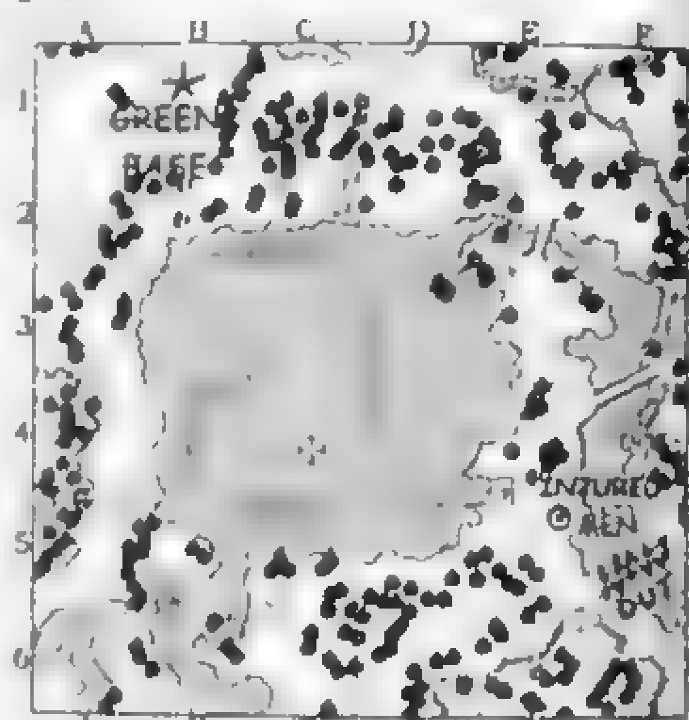
1. THE SWAMP

任务1:SPYWITNESS NEWS

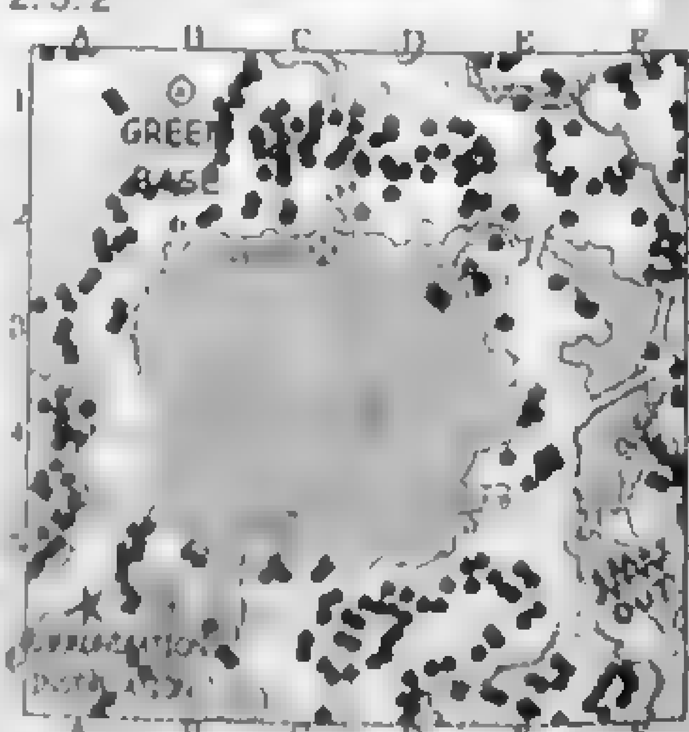
起始地点:A5。SARGE的目的是在A1的“TAN BASE”中找到一个BLUE SPY(全身蓝色)，并获得其携带的信件。地图上的“TAN FRONT”和“GERY FRONT”是“TAN FORCE”和“GERY FORCE”交战的前线，所以必须万分小心(两方的火箭炮手和火焰喷射器兵能避则避，不能避就要离远点儿找个掩体反击)。途中的“RECON”一定不能放过。到达A1时，SPY会向C1方向逃跑并将炸掉连通的小桥。这时“RECON”就要发挥作用了(这家伙通常会躲到敌兵把守的A3、B3的角落)所以本关巧妙利用“RECON”对SPY进行追击就是取胜关键。



2.3.1



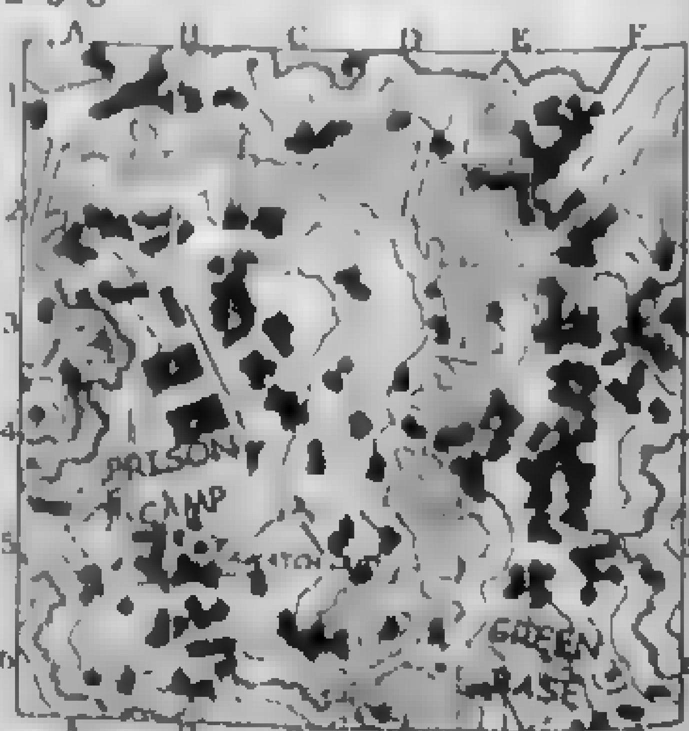
2.3.2



2.3.3



2.4.2



2.4.1

任务2:MELEE A TROIS

到达F6的“GREY BASE”是任务要求。有且只有一条路线通往目的地:沿F坐标一直走下去(因为E5的路线被树丛所挡)。消灭“GREY BASE”里的敌人，SARGE得到另一份信件。

2. SHANTY TOWN

任务1:PRISONER'S DILEMMA

从A2往下走，将A2至A6清理干净后，如果见到附近有一个敌人在“逃跑”(特征:如果向他开枪，他会用手捂头)时，冲上去抓住他，他会招供出E6、F6的“GRAY CAMP”的底细。另外，如果你没有超人的能力，千万不要接近地图上的“PATROL AREA”，否则你会追悔莫及。

任务2:CLEAN SWEEP

由于“PATROL AREA”附近埋有地雷，所以SARGE必须找到扫雷器(其实它就在A6下方石堆后的敌人中)。找到后，一路跑到E6拾武器(沿途少不了一场恶战)。走过D6的桥，使用扫雷器向右边扫雷(找到地雷时，按“开枪”键排雷)，开辟出安全的地点。再用迫击炮炸掉2个枪塔(也有可能被枪塔发现，但桥右方的树丛可以挡住子弹)。当“GRAY CAMP”彻底“沉默”时，SARGE就得到了最后的一把钥匙。

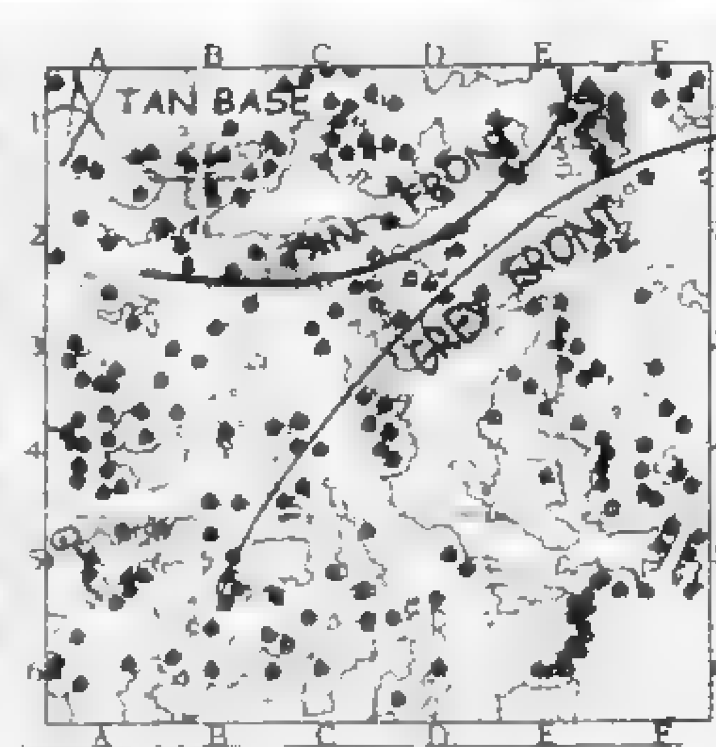
3. WEAPONS PLANE

任务1:BEWARE THE AIR

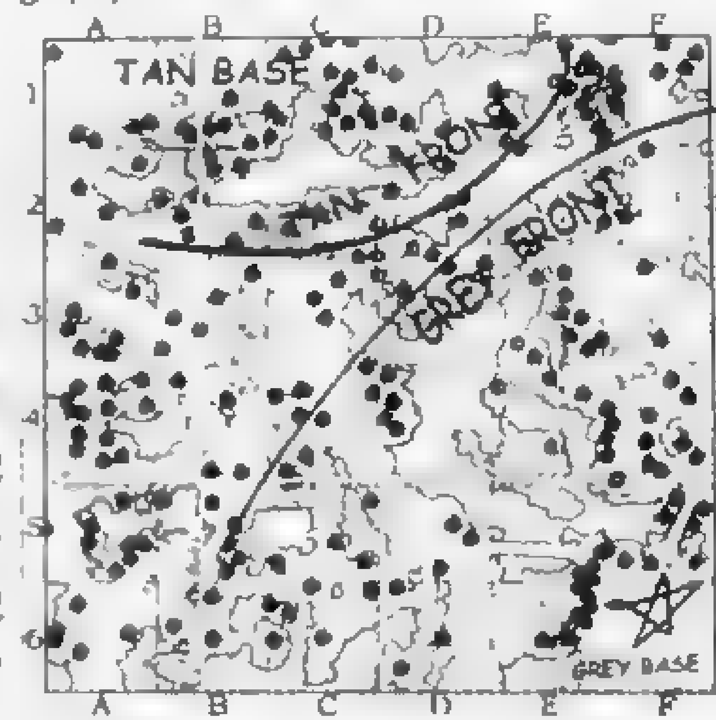
地图显示，SARGE有3个任务，首先可以解放C4、C5的“SQUAD”，全歼守敌后，带领里面的士兵在通往B2“AA GUN”地点的路上设下埋伏(最好在“AA GUN”附近)。一会儿，大约有2至3队的敌人将会以破坏“AA GUN”为目的而进犯。战士们，开火吧!

任务2:BIG BANG THEORY

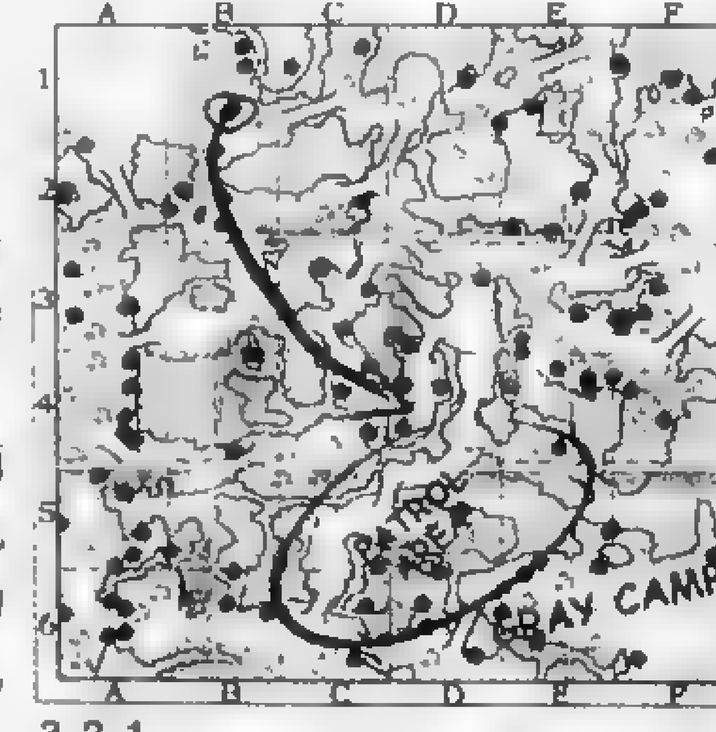
据侦察，F1的“MANSION”附近有3辆敌坦克在蠢蠢欲动。而我们必须带走的“GRAY COLONEL”被困在F1。于是，消除它们就成了当务之急。这3辆敌坦克在D4、E3、F2附近游弋。找个机会潜入“WEAPONS PLANE”，用里面的丰富的武器“充实”一下自己再说吧，



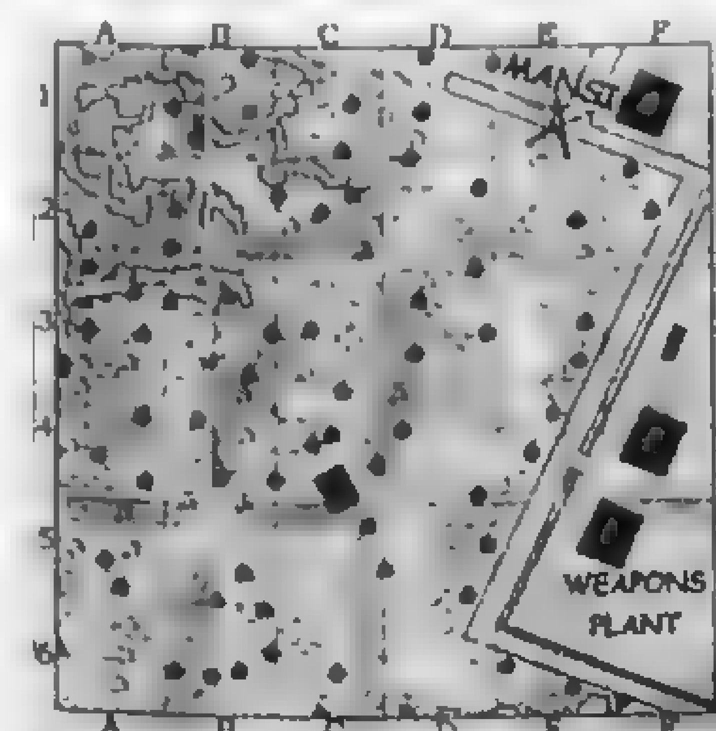
3.1.1



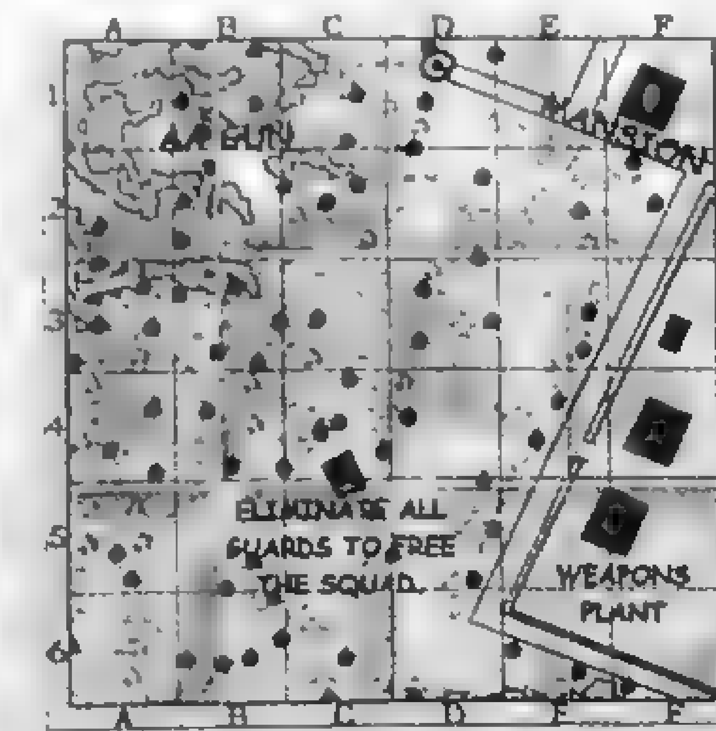
3.1.2



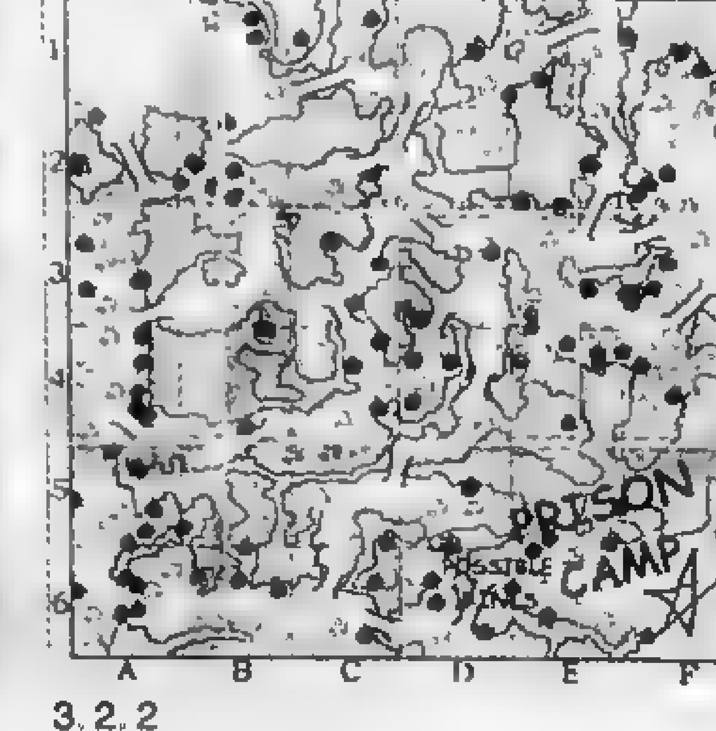
3.2.1



3.3.2



3.3.1



3.2.2



不过千万不要弄出响声（不要打破里面的炸药桶）。另外，还有一些小经验：万一被坦克发现时，不要慌张，找一条里面没有障碍物而坦克又无法驶进的"林间小路"，原地蹲下，坦克就再次变了"活靶子"了！（笔者曾经试过以此方法仅用枪就将2辆追击SARGE的坦克折磨而死。炮弹在头上飞来飞往，硬是奈何我不得！）

任务3:ESCORT FOR HIRE

任务要求驾驶卡车离开此地。从E2沿"WEAPONS PLANE"边沿的水泥地将车开往F6过关。途中只有E6有一敌火箭炮手把守。（这一关可是前所未有的简单呢！）

4. BOURBON STREET

任务1:STYX AND BONES

这一关将有空中支援，前提条件是SARGE必须将C1的"AA GUN"破坏。B1、C1是地雷区，而附近好像没有扫雷器之类的东西。只好用另一种方法扫雷了：取得B2桥口的手榴弹，向雷区扔几个，一路踏着地上的弹坑走向C1。当"AA GUN"被毁后，我军的飞机就会向C2、D2桥对面的敌人发动空袭。之后SARGE到C2、D2收拾残余的敌兵，再将卡车开往地图标示"SAFE"的地方。

任务2:CITY OF THE DAMNED

从E2的战壕边绕到F1，再走到F5的"CEMETARY GATES"。SARGE将会收到新任务……（途中的敌人全是"重火力"，对付他们需要用射程远的武器。另外，不要离开街道，因为路边的土地很多时候都埋有地雷。）

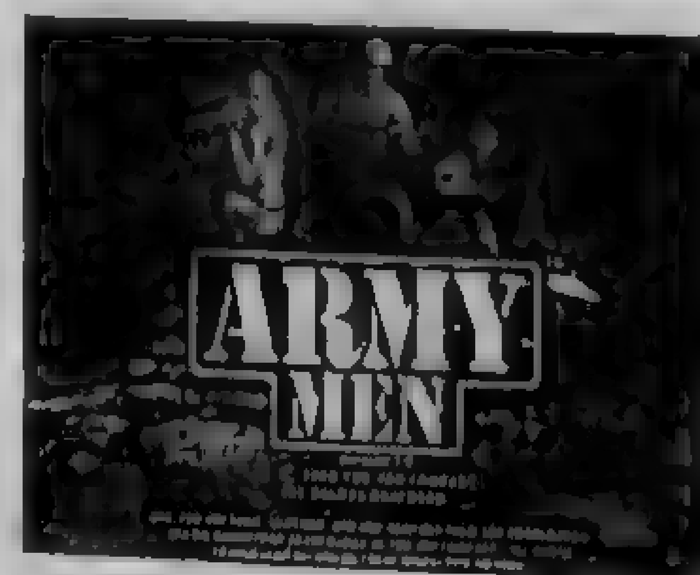
最终任务:RESURRECTION

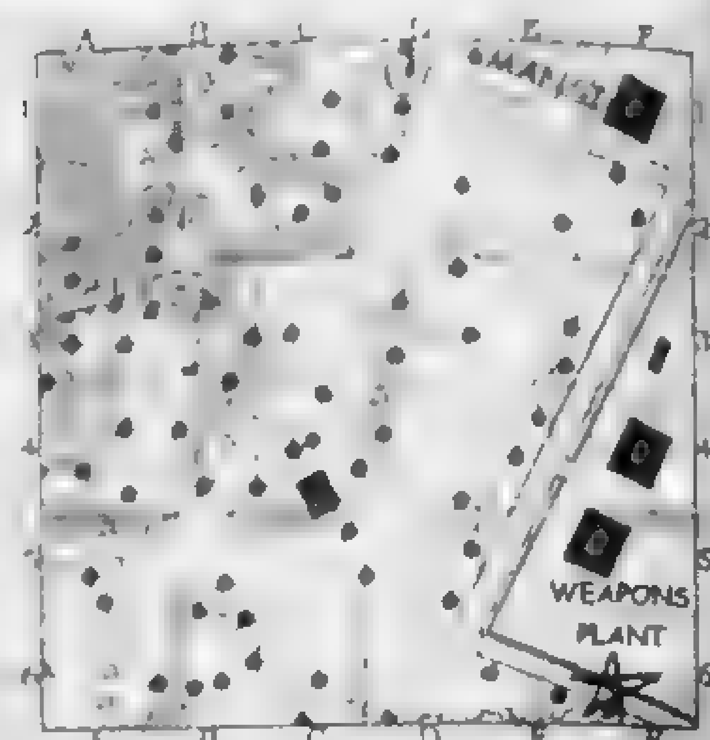
终于打到胜利的时刻了！对于这关的难度评价，笔者认为这是"很容易又很难"的一关。因为这关没有什么需要动脑筋的地方，但无论走到哪里都有一大群敌人(从坟墓出来的！"同行"，尤其是E5、F6、F5、F6一带的墓地。炸开D6闪光的人形石像走出墓地，沿C6、B6一路向A5方向走。在A5会发现一座庞大的"PORTAL"。将SARGE身上的三把钥匙放入"PORTAL"右方的石块。"PORTAL"就会发出光芒。这时候，我们的英雄——SARGE——不顾危险，一头冲了进去……

三、后记

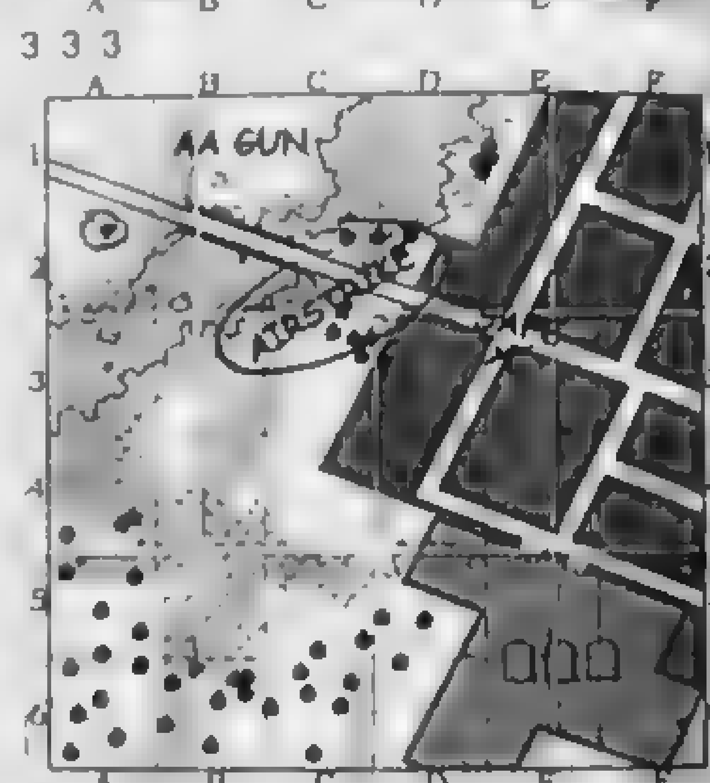
《玩具兵大战》的结局，绝对是出乎笔者意料之外的。对比现时的其它即时策略游戏，3DO公司的这套AM在故事情节上是丰富多了（其实每一场战役，每一个任务都有其前因后果，起转承接，只不过笔者不才，没有将情节收录而仅仅介绍了攻略重点。于是，其它的就有赖大家了）。至少有一点是肯定的，那就是AM比时下其它所有的即时策略游戏都要"温馨"得多（至少AM没有"流血事件"），而且绝对是3DO的精心策划之作（从SARGE的动作、地形的利用技巧以及人和坦克之间的高低落差等方面可看到）。有机会的话，各位一定要亲身体验一下哦！

编辑/PC兔子

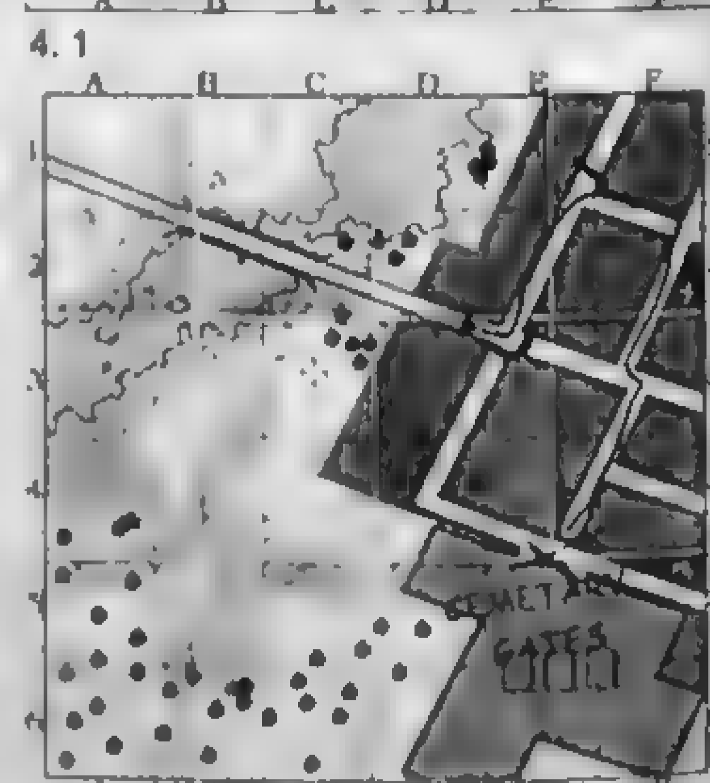




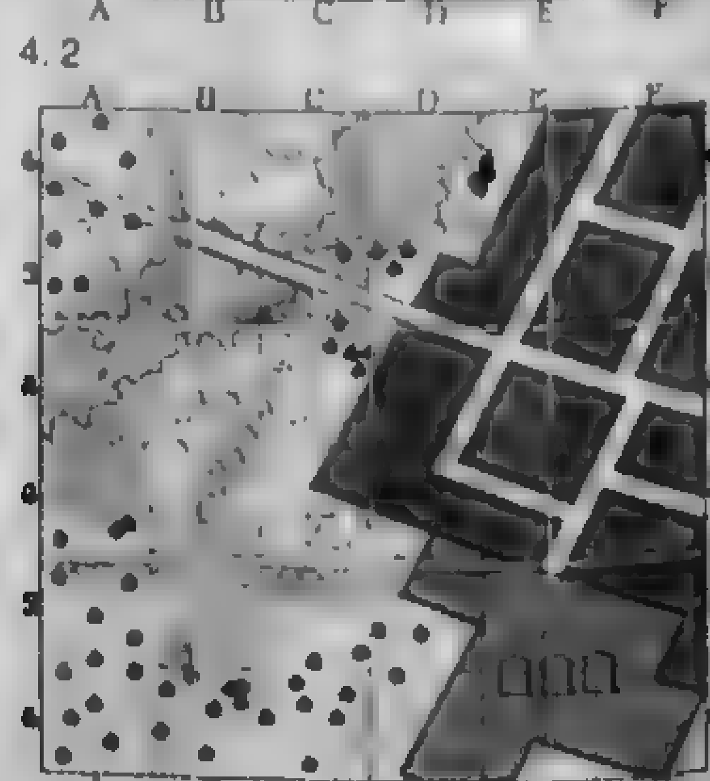
3 3 3



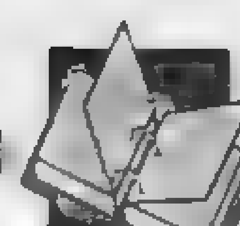
4.1



4.2



4.3



战斗神塔 [攻略下篇]

■文/马晓伟

神塔三层：

鬼！一个身材高大的红魔鬼(Morphoid)正在四处巡视，发现我便迅速冲了过来。在他身后的空中似乎还漂浮着什么——幽灵！这些攻击力强大、生命力极高、闪避灵活的家伙实在不好对付，如果可能，还是尽量躲开他们吧

我在房间A的二层从一个红魔鬼手上抢到护身符Oht，并利用它穿过"水晶符"。继续向北的三条通路全部被"水晶符"封死了。一时又找不到护身符，看来只有另寻通路

我从房间B中央的水池潜下，转动池底西南角的一个轮盘，然后沿着水下的一条通路向北游去，等我浮出水面，发现已经来到了北面那个更大的大厅。

大厅的空中漂浮着一座石台，看来刚才的轮盘起作用了。我乘升降台登上大厅的二层，一个红魔鬼守卫着两个轮盘。我转动两个轮盘后，大厅中央又升起两个石台，一直通到对岸。至于那个魔鬼，我用言语将他激怒（选第一项），干掉他后，得到了护身符Ayem，利用这个护身符把刚才没去过的地方仔细搜索一遍。让人激动万分的就是我在房间B和大厅之间的过道里找到一个卷轴，上面详细介绍了这一层各种魔鬼的习性。当我顺着空中阶梯跳到对岸后，一个骷髅迎了上来，正好利用他做试验。果然，这些头脑简单的家伙在我抓住他们言语中的破绽后，被说服充当我的开路先锋去了（两次对话都选最后项，当然前提是必须阅读过那个卷轴）

我乘小船来到房间C，找到了封Natasha留给我的信和箱子里的护身符Yoodt。我看完信后，心中一阵悲痛：Natasha已经陷入困境，而且做了牺牲的准备，她的法力和生命力已经不足，但她在那么危急的情况下仍留下了许多补给给我。不！我不能失去她，我要加快进程！他们的下一站是"Shade Perilous"。

我从水下游到房间D，并从地上拾起一个记录了"超度幽灵"（只能对Wrathman起作用）的咒语。接下去的旅程简单多了，我不断策反骷髅，超度幽灵。

在房间E，我又从一个红魔鬼身上抢到了护身符Hekem，看来称他们为"护身符使者"一点也不为过 在房间F的东北墙角的柱子上有一根奇怪的木棒，我顺手把这根被称作"领航之棒"(Rod of Pilot)的东西收进口袋。在房间E、F处，我又依次找到了"栋梁之棒"(Rod of Pillar)和"通道之棒"(Rod of Passage)

我乘电梯进入F，一座翡翠筑成的建筑出现在我面前。在我打开房间左右两旁立柱下面的开关后，两道晶莹的绿色光芒一直延伸到翡翠建筑的顶部。我利用房间前的水池传送到房顶，把三根木棒接连插入两道绿色光芒相接处的小孔。

回到翡翠大门前，输入了我的目的地："Shade Perilous"，大门缓缓开启，露出了深邃的入口。我毫不犹豫地走了进去，一道柔和的绿色光芒包围了我的全身……

注：本关中会有5个需要密码的棺材，密码分别是："Grave"、"Life"、"Boat"、"Pig"和"Coffin"。不过棺材里面除了能提供一些过关情报和几件衣物外，无甚大用。

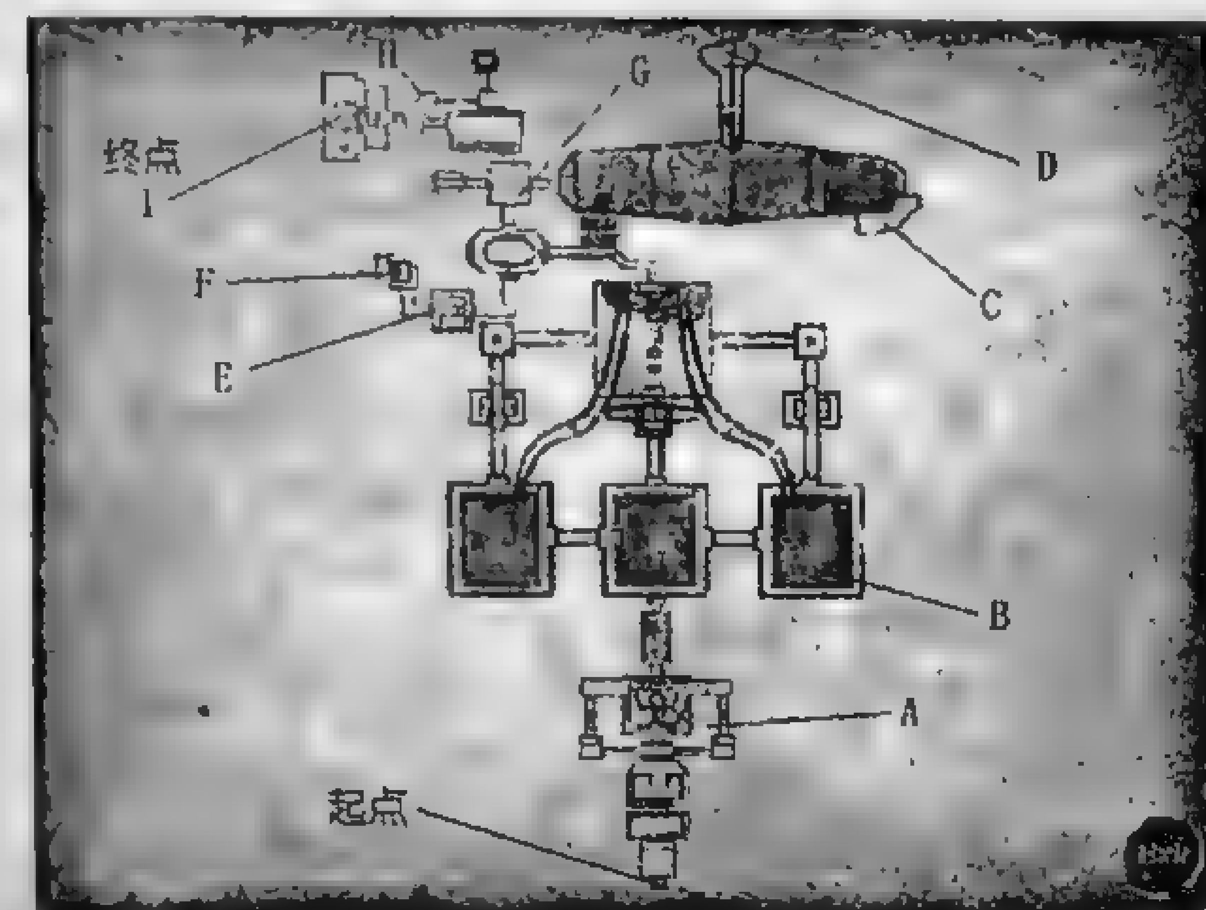


图3

神塔四层：

我从传送盘上走下，不远处是两个冰武士和火武士，我绕过他们走上房间尽头的升降台。进入北边的房间后，我发现一条通往地下河的小路。坐上河边的小船，我继续寻找通往神塔下一层的路。

我通过水下的暗道一直来到房间A，这是一个巨大的仓库并有重兵把守。干掉敌人后，尽可能拿走所有的物品，并顺手拨动房间尽头地面上的一个开关。在房间B中除了一个开关外，杀死敌人后还可以抢到护身符Jeb；进入房间C中可以抢到另一个护身符Ekem。

我在水道尽头弃船上岸来到房间E，在铁笼中尸体的旁找到一个纸卷，上面只写了一句话："The Gerent of Dagon Rules Here"。在向房间G前进中途，我拉下凹壁中的一个拉杆开关，打开前面阻拦通路的铁门后来到房间G的大门前，输入刚才得到的密码后进入房间。在房间的角落里站着一位女士——Deyanira Katrece。

Deyanira请求我唤醒她那处于神游状态中的主人，并告诉我只有她的主人——Jaciel Morgen——才能指明我到神塔下一层的通路。要想找到Jaciel，就要打开4个秘密的开关，而且要在Jaciel面前说出"Nocturnals"的名字才能将她唤醒。随后我向她详细询问了四个隐藏开关的位置。

到目前为止，我已经打开了两个开关，在这间屋子里还有第三个。我把角落里一把悬在木桶上方的长剑深深地插进木桶，屋子正中的一张桌子从中分开露出了下面的开关。

在护身符的保护下，我进入房间G。调查屋中的石手后，我得到一个写满文字的卷轴，利用我对古老文字的了解，轻易地破解出几个密码。然后我利用房间D处的传送盘进入H。

我顺着东北方的路来到房间I，在房间尽头，伫立着一个黑暗武士。我走上去和他谈话，他竟然主动把护身符Quam无偿地送给了我，然后抛下一句"再见"后就匆匆离去。现在我可以穿过房间H西边的小道了。

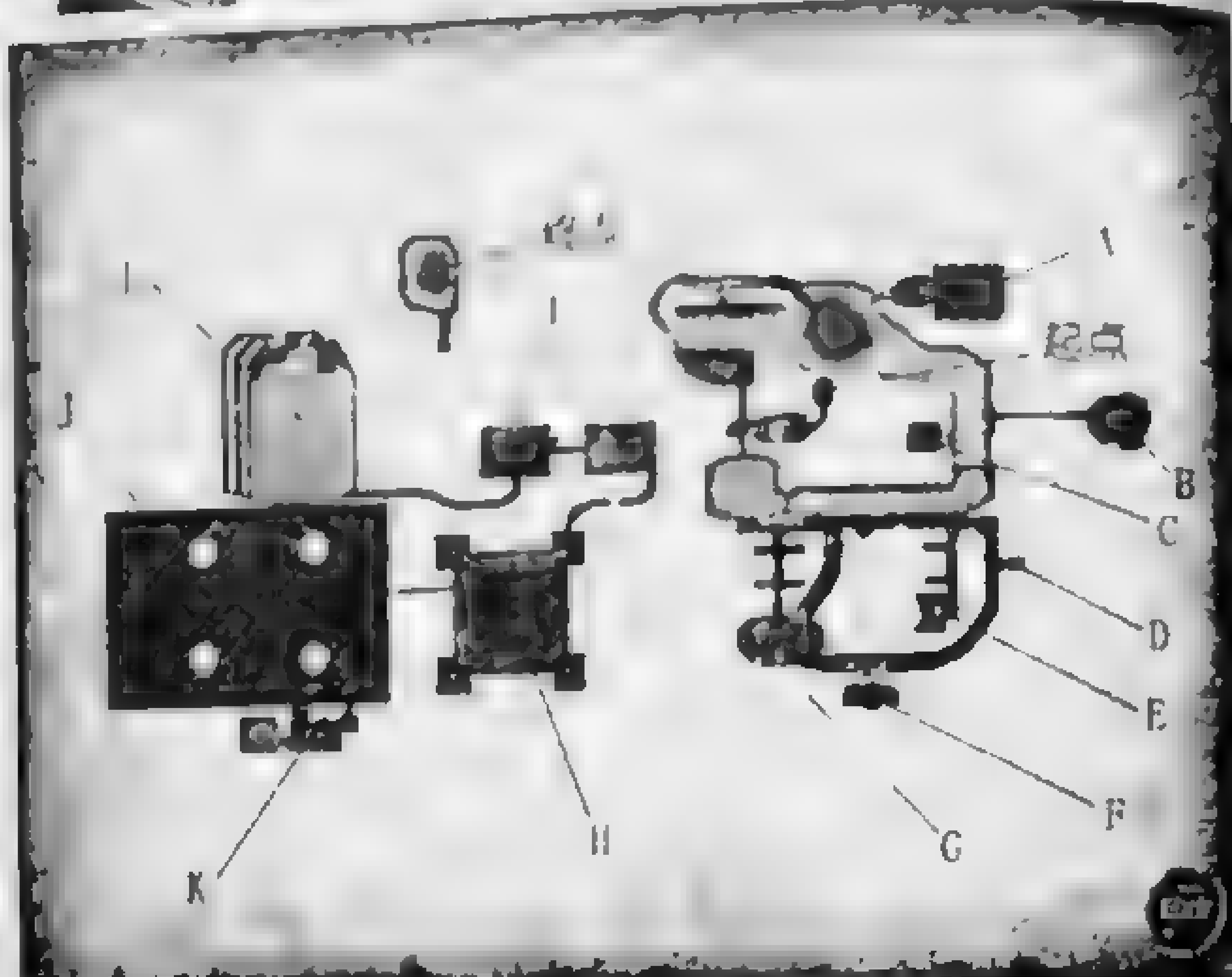


图4

在这个极其宽敞的大厅中有四个巨大的池子和一堆敌人。我迅速摆脱敌人的纠缠跑上大厅二层。

大厅的二层的四个角落各有一排金色符号镶嵌在墙壁上。看来每一排符号中只有一个是开关，其余都是陷阱（会损血，所以最好存档后再调查）。打开四个开关后，从大厅四周升起四条通往大厅正中石柱的天梯。在大厅中心的石柱四面各有一个转轮，打开4个转轮后，一层的四个池子向空中发出眩目的白色光柱，同时露出大厅南边一道透明的水晶墙

我在水晶墙前输入破解得到的密码："Dusk"，水晶墙消失了。进入后面的通道可以看见一个被铁栅栏封住的入口。我在里屋的角落里打开最后一个秘密开关，从外屋那个刚被打开的铁栅栏下钻进了地道。

地道的尽头，Jaciel茫然伫立着，无神的眼睛似乎并未看见我的的到来。我在她耳边高声喊出"Nocturnals"后，她才从梦境中清醒过来。曾经统治这一层神塔的Jaciel无法面对手下叛变的现实，对现实的失望已经使她对一切丧失了信心，她拒绝帮助我。无奈之中我只好返回Deyanira那里。为了重新唤起主人的信心，Deyanira毅然放弃永生而牺牲自己，把灵魂化人剑中。当我再次带着Deyanira的灵魂之剑来到Jaciel面前时，她终于流下了悲痛的眼泪，悔恨自己的懦弱和悲观。重新振作起来的Jaciel告诉了我通过封印之门的密码："djemekweh"。

离开Jaciel后，继续向前来到房间L。我在断桥间不断跳跃，并在房间西北角按下蓝色火炬。最终可以利用从水中升起的石台跳到东北角的平台上。当我在白色的门前输入密码解开封印后，发现在通道里面竟然站着那个曾送给我Quam护身符的武士。与他交谈后得知，他的本来目的是利用我的手来除去他们的对手——冰武士和火武士。谁知我竟真能救出Jaciel。面对我的强大，他深感与我为敌倒不如结盟。他告诉我，下一站是一个恐怖的"猎人之岛"，我的朋友很可能已经被抓住了。逃离猎人岛的唯一途径是得到岛上一个老人的帮助。

我告别黑暗武士，通过尽头的传送盘来到最后一个房间。灵活地闪开四个敌人的围攻后，我终于跳上了绿色的传送装置。

神塔五层：

我被传送到了一个小小的码头上。前面是一个烟雾笼罩着的小岛——猎人之岛。在猎人岛上只有猎人和猎物。

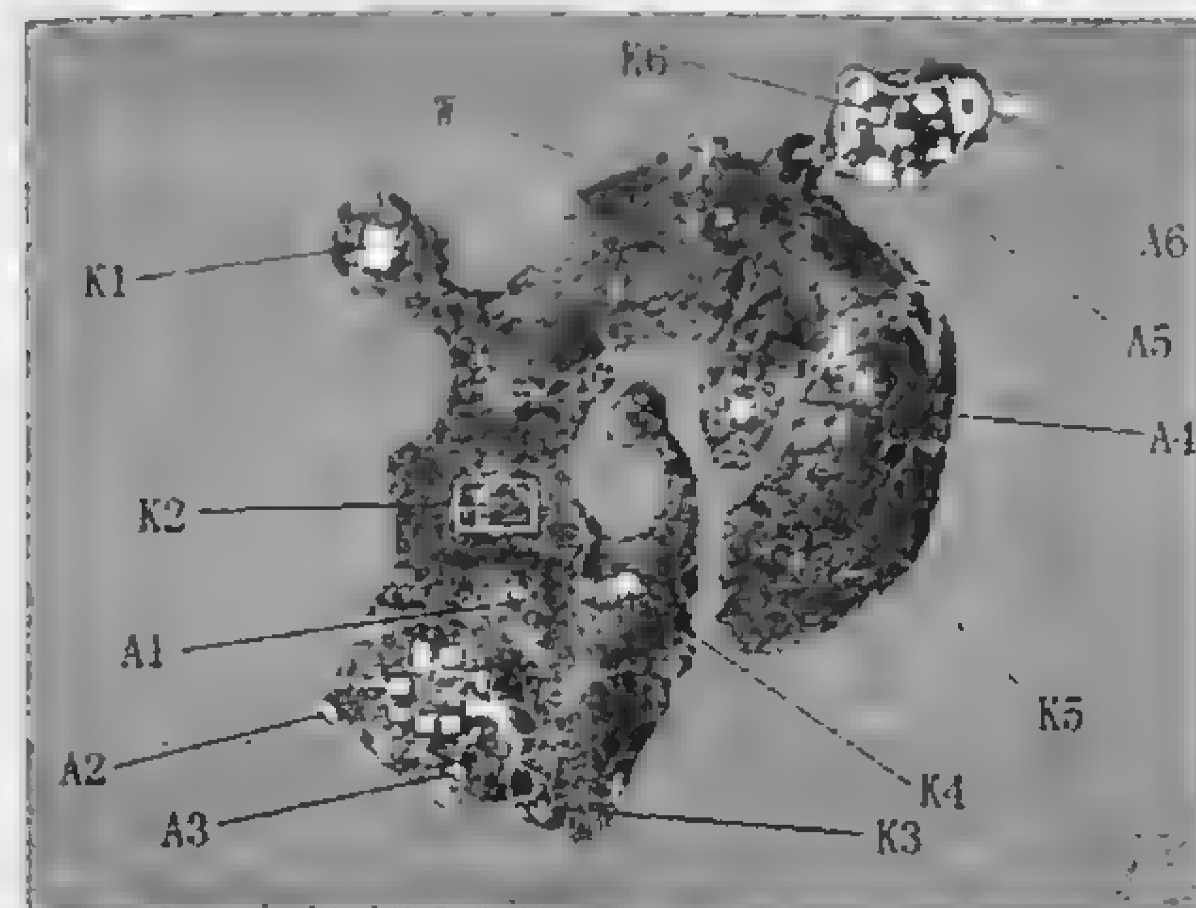


图5

我低头拣起地上的两个卷轴，其中一个是我的黑暗武士盟友的提示。这个小岛有自己的狩猎规则：如果猎物能够躲开猎人的追杀并找到隐藏在岛上的六把钥匙，那么他就可以从岛上的神庙安全离开。但是这个看似公平的规则却因某个猎人而改变——"Egahirn"，Herne种族的头领——偷偷地藏起了一把钥匙！

在这个岛上，作为猎人的Herne种族受到"神"的庇护，没有任何凡间的兵器和魔法能够伤害他们，看来这是一场毫无希望的角逐。

不过，想轻易抓住我这个武装到牙齿的猎物可没那么容易，而且我坚信：天无绝人之路，希望一定会有的。

当我来到W处的小木屋前，一个猎人正带着他的"猎犬"（一群没有头脑的冰、火武士）四处巡逻。我采取各个击破的方式，干掉所有"猎犬"后，甩掉猎人冲进小屋。屋子里面阴暗而矮小，一个垂暮的老人正扶着长长的法杖休息。看见我，他吃惊地从喉咙里喊出几个奇怪的、间断的音节，显然他已经很长时间没有说话了。他说出的第一句清晰可辨的话是："退后！我可以只用一句咒语就把许多邪魔杀死，你再靠近一步，我就念咒语了！"

"Oh, My God!"我想他一定把我当作妖怪了。我用笑容和温和的语言向他解释，直到他完全相信我没有恶意为止。不过老人Chimere并不那么容易相处，在我提出问题前，他倒不断提出要求：先是让我找到他失踪的魔杖，随后是他的猫，最后是他的子孙们。我不得不告诉他，他想找的东西都没有，在这个岛上只有他和我是人类。老人终于慢慢从混乱的思绪中清醒过来。他告诉我，只有他曾经使用过的铠甲(Savior's Hide)能够防止我受到黑暗君主的魔法伤害，他把铠甲分别隐藏在岛的四周；这个岛上的猎人虽然不受其它任何武器、魔法的伤害，但是却无法抵抗他们自己的武器！

我在明确了目的后，开始细密的搜索行动。在A1的风车前找到护膝；A2的水下隐藏着胸甲；A3是个墓地，在墓室中的一具棺材下是一个小迷宫的入口，我在迷宫的东北角找到了护腕，同时从一个敌人身上抢到护身符Vehk；在A4处，点击激流中的石块进入一个岩洞，岩洞尽头是个三层的木屋，在木屋一层的凳子下找到长靴；最后我利用小岛东边海岸上找到的气球飞人东北方孤立的浮城，在A5的木屋2层找到手套；在浮城城墙后面A6找到头盔。

那5把钥匙也被很轻易的找到，并在K4处找到钥匙的同时找到一个小箱子(Spear Case)。我披挂整齐，带着所有的战利品回到木屋。曾经打败过黑暗君主Dagon的年老英雄眼角似乎有泪光闪动，我知道，从我的身上他依稀看到了他当年的风采。我把小箱子递给他，"是的，这里面正是猎人们的武器——'痛苦的仁慈'长矛(Spear of Bitter Mercy)。我马上开启封印！"

我终于成为猎人了！我手持长矛，告别了老人，来到浮城上K6处。那个卑鄙的猎人——Egahirn正得意洋洋地站在那里。我走过去，先让他看看我的新武器，然后礼貌地对他说："你违反了狩猎规则。现在如果你不想变成一阵烟雾的话，就把钥匙交出来！"狂傲的Egahirn狂笑着污蔑我的武器是从垃圾堆里拣来骗人的，愤怒的我挺起长矛向他冲了过去。Egahirn在我的猛攻下化为烟雾消失了。我拣起落在地上的第六把钥匙，来到浮城东边神庙的大门前，打开了厚重的大门。

我消灭了神庙里所有的敌人后，乘升降台来到了顶层。这里似乎没有我所熟悉的传送盘。我望着半空中月牙型的木制平台，心中一动，当我纵身跳上木台时，一股巨大的力量把我推向飘渺的时空。

神塔六层：

杀死迎面而来的敌人后，我一直来到紧闭的大门A前。大门似乎没有控制开关，而且关得很死。惶惶然不知所措的我不得不四处闲逛，谁知我无意撞倒了门前的一根柱子，洞天石扉，轰然中开。

随着耀眼的能量闪电呼啸而至，我遇到了前所未见的的强敌——Daedra Count。这些魔法战士攻击力和魔法都太强了。不过好在我还有一张生花妙口。对那些绿色的大嘴怪物——Clannfear威逼利诱，劝得他们倒戈相助，然后我脚底抹油，溜之大吉。哈哈。

大厅正中是一个升降台，到二层平台可以利用两个开关打开大厅东西两侧的木栅栏门，先不忙过去。

通往北边的木栅栏没有明确的开关，不过旁边的一面巨鼓实在扎眼。

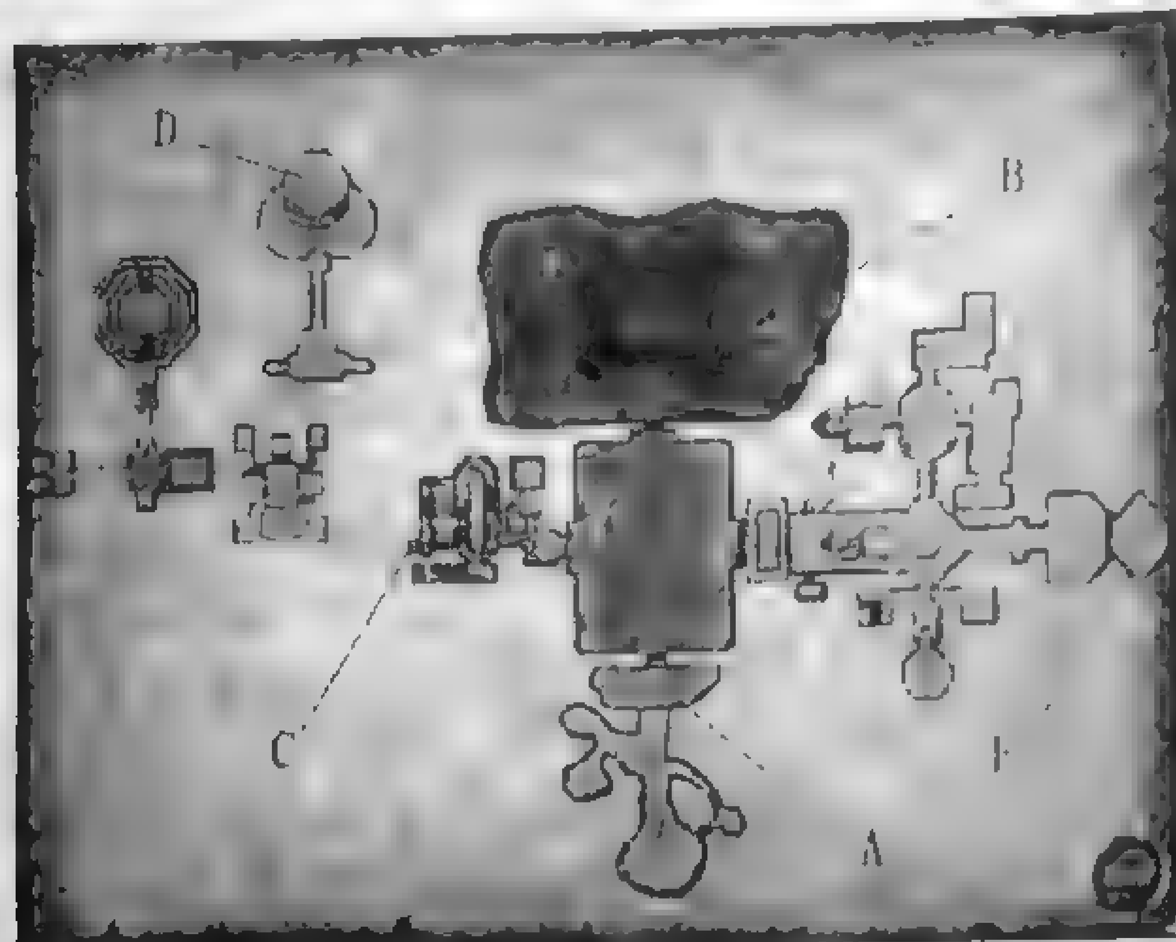


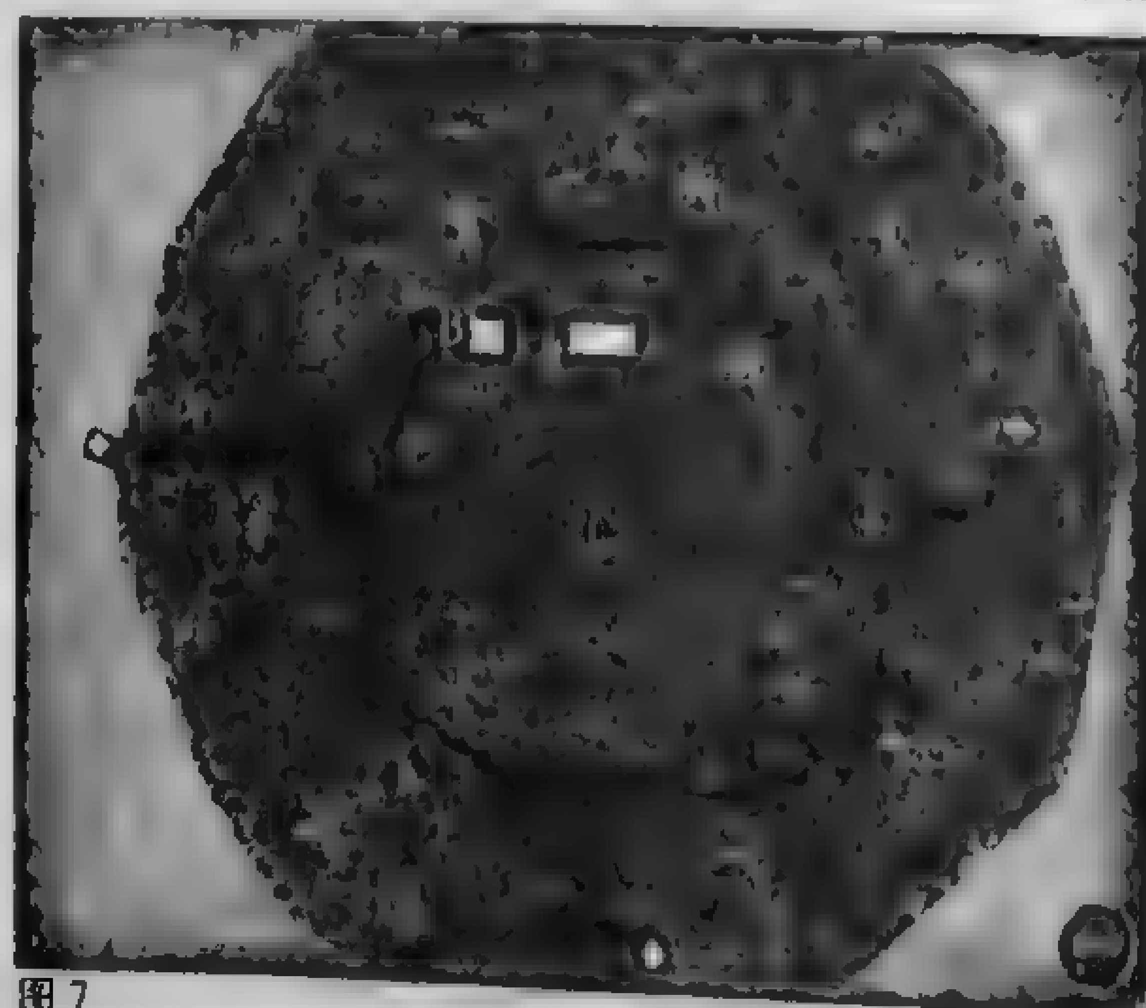
图 6

[illegible]……前的传送盘发出了柔和的绿色光芒……

我顺手敲响巨鼓，栅栏门隆隆开启。抓紧时间冲过去后，消灭一个 Daedra Count，抢到护身符 Lya(也可先进内城，可以抢到同样的护身符)。随后拨动 B 处城门左边的绞轮放下吊桥，进入内城 B。从内城西北的升降岸到三层，和屋子中央的 Imago Storm 谈话。他对黑暗君主 Dagon 的独裁十分不满，我的能力令他很满意，因此很想借我的手干掉 Dagon。随后他交给我一把钥匙和一个卷轴，并告诉我，只须向 Xivilai 和 Faydra 要到另外两把钥匙就可以打开传送门进入 Dagon 最后的狩猎地，我的朋友就被关在那里，并由 Dagon 亲自看守。

现在可以去要另外两把钥匙了。在 C 处有三个次元镜，先进入北或西两个次元镜，杀死敌人后可以得到护身符 Payem 和 Cess。然后才能穿过南边的次元镜找到女王 Faydra Shardai，向她要钥匙(不要选错！最好先存档)，然后到 E 处向 Xivilai 要钥匙。

取得三把钥匙


图 7

神塔七层：

这是 Dagon 的狩猎区，这里的一切都漂浮在赤红的熔岩上，而且几乎没有什么地形可供躲避。我拾起地上的卷轴，这是盟友们能够提供的最后情报了：Dagon 象他的猎人一样，任何凡间的兵器和魔法都无法对他造成伤害，但是他曾经铸造过一把长剑 —— Moon Revier，这却是他的唯一致命弱点，装备好 Savior's Hide 铠甲和 Moon Revier 长剑，就可以致 Dagon 于死地。不过要想进入 Dagon 藏身的宫殿并不那么容易，还必须找到进入宫殿的护身符——由 Dagon 最强战士 Daedra Count 携带的护身符！Daedra Count [illegible]

[illegible] Moon Revier。

随后，我一路过关斩将，一直来到 B 处[illegible]吊桥。在吊桥前输入由敌人身上抢到的密码“Lehmekweh”后，就可以到达一张巨弩前。拨动巨弩上的扳机后我被发射到正中的岛上，顺着盘山路来到山顶的宫殿门前。

这里果然被严密的封锁着。九死一生后的我成功地干掉所有的敌人并得到了护身符后，进入宫殿。

宫殿里面也有不少敌人！在一层的西边，我依稀看到被高高吊在空中的 Natasha，在他面前是面目狰狞的 Dagon。

我以最快的速度杀死敌人抢到若干护身符（也可以绕过敌人从地上的竹篓中得到所须的护身符），来到宫殿二层。

这里共有四个敌人，魔法象雨点一样扑面而来。我迅速闪到一个死角，乘趁敌人魔法发射的空隙，冲到屋子中央的传送盘上，按下右首的水晶灯笼(BUG！只能按一下！！！否则后果不堪设想)，一道白光从头顶笼罩下来，当我再次睁开眼睛，Dagon 就在眼前了。

我整理好装备，手持长剑走过去……

当我的长剑以一道优美的弧线掠过 Dagon 的身体时，一阵剧烈的闪光从他体内爆发。

城堡在剧烈震动、崩溃。我走到 Natasha 身旁，解开绳子，抱起她，在不断的震荡中，走向光明……

编辑/PC 兔子

在罪恶与黑暗中徘徊——

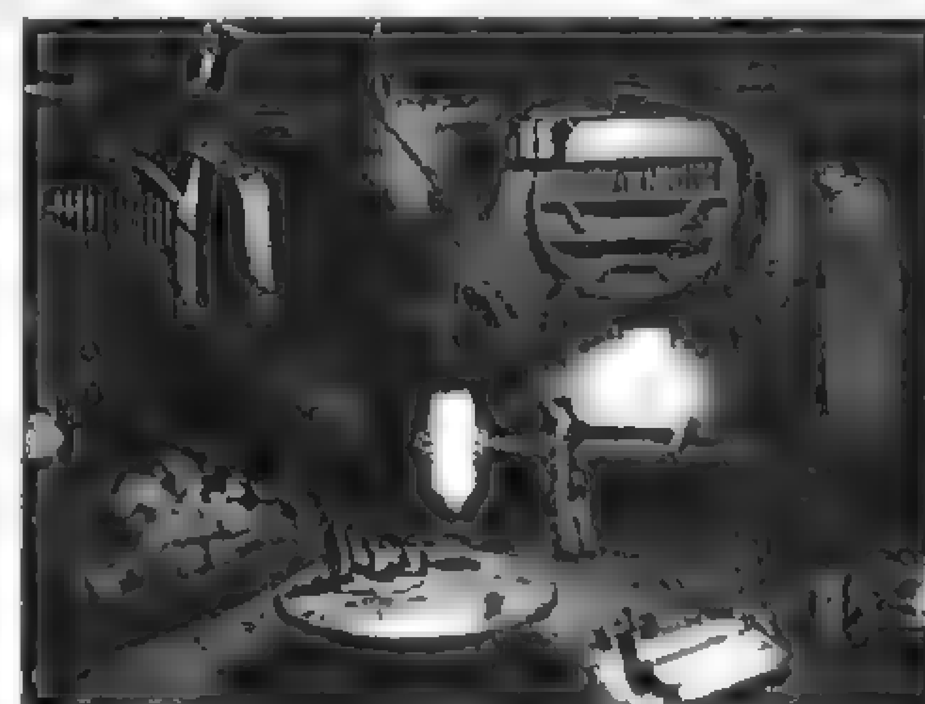
银翼杀手 攻略指引完结篇

文/陈明辉

第三章(CD3/CD4)

真是见鬼了，明明是“水晶”开枪打死了露西，可怎么最后麦考依却成了通缉犯。算了，先想法子躲开警方的追捕再说。麦考依身处地铁中，从屏幕左侧的出口向地下深处走去。注意提防那些满地跑的老鼠。穿过一小段通道，来到一处岔路。这里有两个可供选择的方向，一条路指向屏幕的左侧，另一条指向屏幕的上方。先向上走，在前面的通道向左转（最前面是一条“死胡同”）。先向上走，左转拐进一间黑乎乎的房间，里面堆满了杂物。从房中的另一个角落爬上螺旋状的防火梯，这里原来是通向那家汽车销售中心门前的地下井口。同坐在轮椅上的老板交谈，然后再去旁边的电子游戏厅转转，看看没有什么收获，顺原路回到地铁。走过列车轰鸣的通道，再次站在老鼠出没的分岔口，走进另一个分支，这里似乎是地下管道系统的中心区，四个方向的通路连接着这座城市的每一个角落。(建议读者在此处存盘后，先把各分支路线走一遍，搞清楚每一条路都可以通到什么地点，然后一定要调出存档，再按下面的攻略继续进行)。在这个“十字路口”有一个扳手，拉下来可以将旁边的断路连通。

从肮脏的地下管道回到家中，麦考依还没来得及喘口气就赫然发现家已经被一个陌生的持枪男子“占领”了，自己心爱的小狗 Doogy 也不知去向。退回到四条分支的地下路口，向屏幕上方的出口走，来到了“苏记”餐馆旁的大街上。走进旁边废弃的工厂由后门来到麦考依曾经被囚禁的小旅馆，在房间内的椅子旁捡到一块 Chess。同店主交谈后，由前门走出去，信步来到发生过大爆炸的街上，四处



走走，旁边小路上的大剧院也进去看看，但各处都不约而同地锁着门。顺着原路返回“地下世界”，在半路上有一个分岔口，麦考依走进去，找到了一部升降机。下到更深的一层，意外地遇上一位以地下管道为家的流浪汉(Homeless Man)，看上去有点面熟，细想想，原来在当初追捕“苏记”餐馆的 Zuben 时，碰到过一个在垃圾筒翻拣的家伙，原来是他。在宽阔的流浪者之家，左侧连通到一个巨大的废酸液池；右侧是一段又窄又细的木桥。流浪汉听到麦考依的脚步声，嘴里嘟囔着“另一个人来了”。“另一个人”？这又脏又乱的地方除了流浪者和逃犯还会有谁来？麦考依走上去仔细询问了一下才知道，流浪汉口里说的另一个人是指一个常来这里的生化人，有些时候还会有个年纪不大的胖子一起来。正准备继续询问下去，麦考依却发现流浪汉已经嘟嘟囔囔地睡着了。看来在这家伙清醒之前是问不出什么了。流浪者常常与酒为伴，也许一瓶好酒可以让他明白些。七拐八扭，从脏乱不堪的地下世界回到地面上，辗转来到唐人街的吧台，从老板那里买了一瓶酒，然后回到流浪汉身边。好家伙，一闻到酒的香味，流浪汉的眼睛立即变得明亮起来。接下来的一番询问实在收获不小，原来有时同生化人一起到这里来碰面的“胖子”指的就是麦考依的上司——警长 Guzza。

麦考依从房间右侧的出口走去，外面的“独木桥”看上去实在是“弱不禁风”。刚走到桥中间，突然从对面的门洞中冲出一只大老鼠。麦考依估计了一下，如果在这小桥上同老鼠“搏斗”，且不论结果如何，只怕这小桥会先断掉。麦考依迅速退回到桥的这一端，掏出枪把走到桥中央的“硕鼠”击毙。桥的另一端是那对邪恶的连体兄弟的实验室，麦考依发现这对兄弟虽然人品十分卑下，但在生化人问题上却是不折不扣的专家。通过一番细致的询问，麦考依了解到：表面上看似强

大的生化人，其实"生命"只有短短的4年——人类对他们的预先防范。最近发生的这所有的一切最根本的原因也在于此。动物店谋杀案的嫌疑犯，黑衣人克劳维茨和他的几个朋友对人类为他们作出的命运安排十分不满，所以他们四处追寻那些曾参研究、设计并制造他们的科学家，希望可以找到延长寿命的方法。结果在这个过程中，发生了一系列的案件。可惜的是，克劳维茨他们并知道，根据泰瑞尔——泰瑞尔公司的创始人——的说法，所有生化人的寿命都是不可能延长的。因为寿命的长短并不取决于电脑程序的编制，而是由构成生化人的各个零部件的物理寿命决定的。此外所有的零部件并非出自一人之手，每一个科研人员都只掌握自己设计的那部分零件的DNA特性，要想同时解决这些问题只有将他们聚集在，其中最为重要的核心资料则掌握在泰瑞尔本人手中。

连体兄弟告诉麦考依他们可以提供更详细的资料，不过，天下没有白吃的午餐，作为回应，麦考依要为他们从泰瑞尔偷出那部分核心DNA资料。为了解开心中所有的迷团，麦考依决定冒险一试。在刚才击毙老鼠的地方，侧面有一个出口，从这里上去就来到了泰瑞尔公司的办公室。麦考依一眼就看到了桌上放着的DNA资料(保密措施实在是太差了)。回到楼下的大厅，不必理会大声叫喊着要报警的门卫，迅速从排气管道逃走。回到连体兄弟的实验室，把核心DNA资料交给他们，作为交换，麦考依得到一个笔记本。仔细翻阅了一遍后，麦考依才发现所谓的Guzza警长竟是如此十恶不赦：串通生化人，倒卖军火，排除异己……真是天良丧尽。

好了，赏善罚恶终有时，该是找Guzza算帐的时候了。麦考依来到红灯区，走进常穿红衣服的Gordo工作的酒吧，用旁边房间的电话联系上了Guzza。Guzza开始还有些[illegible]，当得知麦考依已经充分掌握了[illegible]行后，终于软了下来。他主动约麦考依在常和生化人见面的地[illegible]酸液池旁面谈。

赶到约定的地点，Guzza[illegible]那里了。他告诉麦考依，已[illegible]麦考依的要求把房子和小狗麦基送了[illegible]去。同时他还说出了一件最令麦考依吃惊的事：麦考依也是生化人，[illegible]泰瑞尔派来潜伏在警察局的，当然全部的有关记忆也是后来才输入的。正当Guzza准备拉拢麦考依加入他们一伙时，枪身突然响起，是那个黑小子。麦考依迅速几个闪避，躲过了飞来的子弹，但笨拙的Guzza却在中枪后跌入了酸液池，结束了自己罪恶的一生。大厅里回荡起克劳维茨的声音，他约麦考依在郊外的月球车见面。

回到家中，麦考依看到的不是往常活蹦乱跳迎接自己的麦基，而是它冰冷、毫无生气的尸体。还来不及悲痛，墙上的电话响了，是"水晶"打来的，她也知道了克劳维茨约见麦考依的事情，并说自己将会尽快赶过去帮忙。

再次回到下水道中，在去流浪汉之家的路上，有一个分支路口，从那里进去来到一间充满雾气的房间，事先换装上最"猛"的子弹，快速击毙几只老鼠，来到旁边废物场的入口。这时"水晶"出现了，她手中拿着惯用的短枪。她告诉麦考依在这里要千万小心，每一个地方都暗藏杀机……话音未落，废物场一声惊天动地的爆炸打破了周围的寂静，浓烟散尽，麦考依发现"水晶"已经倒在了血泊中。奄奄一息的"水晶"告诉麦考依，自己始终深爱着他，可惜以后不能再陪着麦考依一起冒险了，说完便永远的闭上了眼睛。

麦考依不知自己是如何走完下面一段路的，当身边枪声响起才发觉黑小子沙迪克正狞笑着逼上来，他告诉麦考依，小狗麦基是他杀的，他同时问道，刚才的爆炸是否精彩？原来都是他！麦考[illegible]克劳维茨[illegible]想[illegible]依对他有任何[illegible]开枪打死他。看着[illegible]的生化人，想[illegible]，麦考依一时竟不知到[illegible]还是同情他。犹豫、彷徨[illegible]间克劳维茨也走完了自己生命中的最后几步。步出月球车，麦考依突然感到自己在这个世界上是那样地孤独。拾起地上一只纸折的小狗，抬头望着晦暗的天空，他陷入了深深的沉思……

后记：

《银翼杀手》的攻略到此总算告一段落。这里首先要向广大关心这个游戏，关心这篇攻略的读者朋友真诚地道一声：对不起啦！在撰写文章之初，我本有意要将其写成游戏小说式的攻略，但真正动笔后才发现，鉴于本人的英语水平、个人的时间、精力所限，要完成上述目标恐非一己之力所能达到。结果拖拖拉拉直到今日才算"完工"。前几天，受新天地几位朋友之邀，去他们公司看了一下《银翼杀手》的汉化版。坐在电脑前，看着屏幕上熟悉的汉字，我才发现汉化后的《银翼杀手》对国人而言在感觉上同玩英文版完全不同，这更象是在操作四张交互式的VCD。从内涵上讲，《银翼杀手》不仅仅是一部游戏，它甚至可以称得上是一堂生动的社会学、伦理学课程；从游戏性上讲，它诸多新颖的设定虽不敢说绝后，但也是可称为空前，难怪今年的E3展会上将其评为年度最佳冒险游戏。所有关心人类自身命运，关心现代社会发展的朋友，都应该来玩玩这款游戏，尤其是在国内推出汉化版的今天。

编辑/PC兔子



尖端100——来自国际互联网的消息

[illegible]互联网网址 http www.worldcharts.com/gmain.htm)

[illegible]

1998年7月20日第30周

编辑 PC[illegible]

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	15	1	Starcraft {!}	Blizzard	星际争霸
2	2	8	2	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	[illegible]
3	3	12	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门Ⅵ天命之令
4	4	42	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
5	6	40	4	Fallout	Interplay	辐射
6	7	31	1	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
7	5	18	4	Battlezone	Activision	战斗地带
8	8	39	3	Age Of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
9	9	35	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄Ⅲ猴岛的诅咒
10	11	12	10	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Buka	神秘封缄
11	10	87	2	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅱ/资料片
12	15	51	4	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
13	12	12	11	Forsaken {!}	Probe/Acclaim	孤独杀手
14	20	8	14	World Cup 98	EA Sports	世界杯98
15	14	36	7	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	侠盗猎车手
16	16	80	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
17	13	30	7	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	银河飞将：预言
18	17	40	6	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将Ⅱ杰迪骑士/资料片
19	36★	3	19	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
20	22	86	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主Ⅱ
21	18	34	9	Tomb Raider 2	Eidos	古墓丽影Ⅱ
22	19	5	19	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	天旋地转：自由空间
23	21	10	18	Army Men	3DO	玩具兵大战
24	24	25	8	Gag	Auric Vision	-
25	23	55	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地城守护者
26	26	34	14	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	神话：堕落之神
27	25	34	16	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	银翼杀手
28	30	124	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明Ⅱ/幻想世界
29	29	34	7	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	FIFA98世界杯之路
30	27	30	23	Worms 2	Team 17/MicroProse	百战天虫Ⅱ
31	32	40	17	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义
32	53★	3	32	Mech Commander	FASA/MicroProse	机甲指挥官
33	34	41	19	Ultima Online {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪
34	31	43	10	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	黑暗王朝
35	28	56	6	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	恶煞车手
36	37	9	36	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明黄金版
37	38	37	18	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	星空断层
38	33	86	1	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	红色警报/资料片
39	35	15	32	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	战锤：黑暗启示录
40	59★	3	40	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	盟军敢死队
41	40	49	12	Warlords 3 (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	战神Ⅲ英雄王朝
42	39	63	7	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	帝国生死斗
43	41	38	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅Ⅱ
44	48	41	20	Lands of Lore (Guardians of Destiny) {!}	Westwood	大地传说Ⅱ命运守护神



45	44	54	25	Links OS/2 [O]	[illegible]	[illegible]
46	58^	11	42	Motorhead	Digital [illegible]	[illegible]
47	51^	9	47	Incoming [!]	[illegible]	[illegible]
48	46	42	17	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	NHL [illegible]
49	43	17	22	Parkan (The Imperial Chronicles)	[illegible]	
50	52^	103	1	Quake/add - on	[illegible]	[illegible]
51	42	16	11	Star Wars/Supremacy (Rebellion) [!]	LucasArts	[illegible]
52	50	40	20	Incubation (Time Is Running Out)	[illegible]	[illegible]
53	45	9	40	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft	[illegible] II
54	54	71	9	Magic/Add - ons (The Gathering)	MicroProse	[illegible]
55	47	39	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	[illegible]
56	57^	37	33	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	[illegible]
57	55	95	6	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	[illegible]
58	49	14	37	Die By the Sword	Treasure/Interplay	[illegible]
59	71^	8	59	Sanitarium	DreamForge/ASC	疗养院
60	64^	20	41	Bulls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	钢铁
61	65^	10	37	Spec Ops (Rangers Lead the Way)	Zombie/Ripcord	特别行动
62	62	54	19	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey [!]	Activision	双子星传奇II
63	56	58	21	Moto Racer	Delphine/BMG	摩托[illegible]
64	60	38	21	Entrepreneur [!]	Stardock	企业家
65	73^	33	49	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	战锤:最终解放
66	61	5	61	Dominion (Storm Over Gift 3) [!]	Ion Storm/Eidos	多米诺风暴
67	63	14	44	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	M1坦克排II
68	69^	32	16	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	七国演义
69	74^	92	10	Avarice (The Final Saga) [O]	CSS/Stardock	贪婪:最终传说
70	66	27	29	I - War	Optical/Infogrames/Ocean	-
71	68	65	16	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	极品飞车II/特别版
72	- *	1	72	M. A. X. 2	Flat Cat/Interplay	铁血兵团II
73	77^	11	64	CART Precision Racing	Microsoft	-
74	75^	82	10	Trials of Battle [O]	Shadowsoft/Stardock	战争游戏
75	70	35	29	Pax Imperia (Eminent Domain) [!]	Heliotrope/THQ	和平帝权
76	76	16	52	F - 15	Jane's/Electronic Arts	F - 15
77	85^	31	29	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	魔法之王
78	72	138	11	Stars! 2	Star Crossed/Empire	星际II
79	78	33	35	F1 Racing Simulation	Ubi	F1大赛
80	67	39	24	Uprising	Cyclone/3DO	起义
81	84^	34	34	Championship Manager 97/98	Eidos	足球经纪人97/98
82	82	115	2	Duke Nukem 3D/add - ons	3D Realms/GT	毁灭公爵/资料片
83	81	37	53	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	魔域审判者
84	95^	67	37	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	昔日帝国
85	93^	4	85	X - Com (Interceptor) [!]	MicroProse	幽浮:拦截者
86	79	36	44	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	NBA篮球98
87	80	123	5	Descent 2	Parallax/Interplay	天旋地转II
88	91^	2	88	Ultima Collection	Origin/Electronic Arts	创世纪[illegible]
89	83	59	33	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	大资本家增强版
90	90	19	46	Tex Murphy (Overseer) [!]	Access	泰克西·墨菲:监督者
91	88	91	15	MechWarrior 2/Add - ons	Activision	机甲战士II/资料片
92	-^	1	92	Castrol Honda Superbike (World Cha	Interactive/Intense	本田摩托
93	99^	2	93	Chessmaster 5500	Mindscape	棋王5500
94	-^	56	12	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	孤胆枪手[亡命暗杀令]
95	92	82	14	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	银河私掠者II黑暗之渊
96	96	26	50	F - 22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	F - 22空战优势战斗机
97	94	14	38	Ultim@te Race Pro [!]	Kalisto/MicroProse	终极大赛
98	97	2	97	The Operational Art of War	TalonSoft	战争艺术行动
99	89	79	25	M. A. X.	Interplay	铁血兵团
100	87	36	23	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	阿比大冒险



电玩点将榜

综 合 榜

1. 帝国时代	→	Age of Empires	微软 (3900)
* 2. 星际争霸	↑	StarCraft	Blizzard/奥美 (3325)
* 3. 暗黑破坏神	→	Diablo	Blizzard/奥美 (2658)
* 4. 仙剑奇侠传	→		大宇 (2342)
* 5. 足球'98	→	FIFA'98	电子艺界 (2154)
* 6. 古墓丽影II	↓	Tomb Raider II	维真/新天地 (1683)
* 7. 铁甲风暴	↑		目标软件 (1588)
* 8 横扫千军	↓	Total Annihilation	Cavedog/GT (1337)
* 9. 阿猫阿狗	↓		大宇 (1275)
*10. 命令与征服	↓	Command & Conquer	Westwood (987)
*11 银翼杀手	→	Blade Runner	维真/新天地 (736)
*12. 英雄无敌II	↓	Heroes of Might and Magic II	NWC (540)
*13. 极品飞车II	↑	Need for Speed II	电子艺界 (513)
*14. 地下城守护者	↑	Dungeon Keeper	Bullfrog/电子艺界 (499)
*15. 决战法兰西	↑	World Cup 98	电子艺界 (488)
*16. 神话:堕落之神	↓	Myth	维真/新天地 (471)
*17. 大富翁III	↑	Rich III	大宇 (423)
*18. 古墓丽影	↑	Tomb Raider	维真 (415)
*19. 主题医院	↓	Theme Hospital	电子艺界 (410)
*20. 金庸群侠传	→		智冠 (407)
*21. 黑暗王朝	↓	Dark Reign	Auran/Activision (396)
*22. 三国群英传	↑		奥丁/智冠 (381)
*23. 炎龙外传	↓		汉堂/晶天 (376)
*24. 超时空外传	↓		宇峻科技 (368)
*25. 魔法军团	↑		劲一番 (303)
*26. FIFA 足球经理	↓	FIFA Soccer Manager	电子艺界 (302)
27. 雷神之锤II	↓	Quake 2	Id/Activision (285)
*28. NBA 篮球'98	↑	NBA Live'98	电子艺界 (270)
29. 大航海时代II	↑		光荣 (269)
*30. 绝地风暴	↓	KKND	电子艺界 (206)

注:*表示国内已有正式代理 括号内为该游戏所得票数



榜　评

本期点将榜共收到近两万份投票，也算创了一个新记录吧，用了整整4个晚上，我才将这些选票分整完毕。在以后的几天里，手写字都有点儿发抖(大量录入后遗症)

经过反复考虑，自本期起我们把读者点评从杏花村中接回点将榜（为减少小马的工作量)。点将榜栏目也因此扩充为两页，希望在更多读者的支持下，本栏目也能像扩版一样(蒸蒸日上)

两位新贵在榜上的飚升，使本期排行榜变得热闹起来，《星际争霸》经过了几期的徘徊，此番终于大放异彩，一举夺得榜眼之位。虽然和"老牌劲旅"相比，《铁甲风暴》无论在制作水准还是名气上都略逊一筹，但在大量国内玩家的拥戴下，本期竟然"跪"掉《横扫千军》等众多"老手"，"窜"至第7，假如《铁甲风暴》能在这个位置坐得长久一些，也许能够多给国产游戏厂商一些鼓舞。

《世界杯—决战法兰西》初次登场就排在15位，多少受益于4年一度的世界杯，随着杯赛的渐渐远去，这款没有太多创新的游戏或许也将就此打住。本期15名以后的游戏，大多是那些在在榜上熟头熟脸的角色，几款备受关注的新作，如《沙丘2000》、《玩具兵大战》、《特警雄鹰》及《富甲天下2》都被关在了30名之外，不知新人何日才能崭露头角。我本人很看好《沙丘2000》，《命令与征服》实在太老了，Westwood早该给我们一些新鲜血液了。

好了，话扯得太远了。最后再强调一下我们的游戏规则(老生常谈)：

点将榜栏目欢迎以任何方式参与的每一位读者，大家可以通过一封信或明信片寄来选票，也可直接填写调查表的点将榜投票。编辑部的电子信 reader@fcgm.com.cn 随时接收每一张投票，为保险起见，读者还可将选票 E-mail 至 CY 的电子邮箱 cy@fcgm.com.cn 或 cy0@163.net。无论何种形式，凡投票的读者，均可参加月底的抽奖的活动，幸运读者将获赠从当月起一年的《家用电脑与游戏机》杂志。

选票格式：您最喜爱的4款游戏（中文或英文名称）：1. ________ 2. ________

3. ________ 4. ________

点将榜投票地址：100035 北京2069信箱，点将榜栏目收(当然老地址依然有效)。

读者点评

《仙剑奇侠传》　本期排名 4

山东龙口　郭秀山

迷宫，迷宫，乱长无序；逍遥，逍遥，名不符实。万事俱备　名目繁多的道具，他们怎么能装了……　评价：85分

深圳　王亦挺

不可理喻某些"歌星"会如些大红大紫，《仙剑奇侠传》亦如是　评价：70分

《神话：堕落之神》　本期排名 16

内蒙古包头　郭海源

神堕落了是神话，人堕落了真可怕！　评价：90分(有些人变态 -10分)

辽宁丹东　赵　亮

如果战争只需要士兵们的勇气，那要指挥官的头脑还有什么用？评价：90分

《特警雄鹰》　本期排名：39

福建建瓯　杨　峰

没有"翅膀"也能算"鹰"吗？依我看，倒像"收起翅膀"的蜻蜓。评价：90分

《铁甲风暴》　本期排名(7)

北京　赵兴元

玩过之后，使我不由自主地打开代数书复习了一遍"排列、组合"这一单元。　评价：80分

《恶梦鬼魅》　本期排名(56)

四川乐山　胡　勇

紧张和恐惧此起彼伏，心跳速动引人入胜—千万别陷入太深，否则不能自拔。　评价：98分

《银翼杀手》　本期排名(16)

新疆沙湾　陈　志

不同的经历，不同的结果，恰如人生之路，但决择的权力掌握在你手中人们的欣赏也许就在这痛苦的决择中。　评价：91分

《古墓丽影II》　本期排名(6)

四川成都　李雄业

劳拉的冒险经历已让我体味不少，但现实生活中还是少一些冒险比较好，平淡也是一种快乐嘛。　评价：98分

《模拟城2000》　本期排名(81)

江苏南京　杨晓锋

从一片荒芜变成繁华的都市，你我置身其间，来来往往，是谁施展了这魔术？期待3000年再重逢。　评价：85分

《世界杯—决战法兰西》

上海　阮辉兴

EA狂作，企盼"称霸金庸"、"逼倒劳拉"、"征服命令"、"折断仙剑"、"吃掉菠萝"、"跨越帝国"、走进凯旋门，笑傲法兰西

《大航海时代2》

广西南宁　吴贯波

一只体积不大，却又能让人了解世界的船，当你踏上这只船时，电脑将把你带往一个充满乐趣的世界。

本期幸运读者

林　力　福建厦门　　郭铁松　辽宁盖州　　周　彤　北京

王忠浩　河南洛阳　　毛　烁　陕西西安

本期最佳游戏点评奖

内蒙古包头　郭海源　奖品：本杂志98合订本配套光盘一张

本栏编辑/CY



惜哉！前导　壮哉！先锋

■文/孙百英

前导出事了！那几天，一些朋友忧心忡忡。身为玩家，谁不盼行业起步腾飞？同为业内人士，谁不为中国游戏软件业的未来担忧？

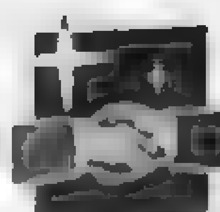
前导公司步入游戏行业两年多的时间里，立足于制作以中华文化为背景的游戏作品，先后推出了三部游戏，《官渡》、《赤壁》及《水浒传》，反响巨大，但其中只有《赤壁》在商业上取得了成功。该游戏零售、捆绑共计发售10万套。但如果不是在海外卖了7万美元的版税，《赤壁》也不会赢利。海外的版税只能算是偶然收获，并不是每一款游戏都会有如此好运。投资几十万元，全力开发了近一年的《水浒传》，因为市场的疲软，虽以49元的低价销售，几个月来也只销售了7000套，无法收回成本。正在开发中的《齐天大圣》、《格萨尔王》和《红楼梦》均已投人了大量人力和财力，进退两难。目前前导已停止《红楼梦》的制作，《格萨尔王》则由天津前导继续开发，《齐天大圣》接近完成，在7月份上市，该游戏将成为北京前导软件公司在游戏制作领域的绝唱。

前导的另一项功绩，是发展国内大众电脑媒体。从93年筹划至今，先后参与创办了《电子游戏软件》、《大众软件》和《软件》三本期刊，加快了电子游戏文化在中国的传播，推动了游戏产业形成和市场发展。尽管今天前导与这些媒体的关系基本已成往事，但前导功不可没。

如果说前导公司是我国游戏软件业的一支先锋，一面旗帜，那"旗手"应当就是边晓春。记得在1993年秋天，北展计算机展览会上，作为当时唯一的电子游戏栏目编辑，先锋公司展台的电视画面（8位机的儿童益智游戏）牢牢吸引了我。中国有人做游戏了！从此，我结识了边晓春。在以后的日子里，他组建前导公司，开发国产游戏，投资创办刊物，建立游戏销售网络，引进海外游戏作品，参与筹建中国教育软件联盟，利用一切机会（撰写文章、发表谈话、接受采访）宣传电子游戏的积极意义，澄清对电子游戏的误解，协调相关媒体间的立场。作为《大众软件》杂志社的社长，边晓春是我刊的商业竞争对手，但本人对其十分敬重。他有学者的冷静、文人的潇洒，但似乎缺乏商人的精明和"老板"的严厉。对从事的游戏产业，有着圣徒般的热情和虔诚。

这样一个蒸蒸日上的公司，这样一位兢兢业业的领导，怎么会……？前导的突变，业界人士均感震惊。痛心疾首之余，不由得想探求原因，猜测结果。下面就请读者与我们一道，透过三位人物对此的感受和解释，了解一些原委吧。





公司战略调整，前途依然严峻

张立波，前导公司新任总经理。夏日的午后，当再次走进昔日繁忙的前导公司，办公楼中出奇的寂静，多少给人一丝凉意。受命于危难之际，祝贺的话语是多余的

问：张经理，我们及读者十分关心前导的变故，请您简单地介绍一下情况。

张：这次变化是前导公司经营方向的调整，前导还在，但确实决定退出游戏制作领域。60余人的游戏开发队伍解散。公司人员相应缩减，部分技术人员转向网络开发，我本人由副总经理改任总经理。

问：导致这种变化的根本原因是什么？

张：前导公司进入游戏行业是一种错误选择，因为年轻和缺乏经验。目前法律法规对猖獗的盗版活动显得软弱无力，政府的产业政策尚无具体的支持，这些使游戏制作和代理业难以生存和发展。对整个国产游戏软件市场而言，前景悲观。前导的变化不是资金问题，而是经营方向问题，高投入与低收益使公司作出战略性调整，很简单也很无奈。

问：[illegible]存在

张：[illegible]受益，因此它将[illegible]存在

问：天津[illegible]

张：天津[illegible]“光荣公司事件”后，由原天津“光荣”部分开发人员组成[illegible]与本公司经济已经脱钩，不受此次变化的影响，目前正在继续完成《格萨尔王》的开发。

问：今后的前导公司如何打算？

张：前导公司将向风险小的多媒体软件以及受盗版影响不大的教学软件开发市场进军，并看好网络产品市场。在尽可能的情况下，继续游戏代理业务，加强销售和市场宣传，从市场获取经验，以市场为导向判断将来的发展方向。对游戏制作将采取关注态度，如果以后条件允许，我们将慎重地考虑重返游戏开发行业。

从谈话中的从容与冷静，可以明显意识到张立波清醒的商业头脑。面对无情的市场，这种头脑也许正是成功的保障。

保住团队，东山再起

边晓春，原前导公司总经理，业内知名度最高的专家之一。“我们要做出游戏版的‘过把瘾’，要把四大名著全都做成游戏”，几个月前，本刊曾经采访过边总，当时的豪言壮语还回荡在耳边。时隔不到半年，前导变化为何如此剧烈？于是我拨通了边总办公室的电话。不巧，他当天外出开会，只好在晚间电话打到他家中，但又外出未归。我固执地在夜里11点最后一次拨通电话，他仍然未归！无奈，只好白天再找。

电话通了，大家因前导的变故心情复杂，彼此并无寒暄，采访开门见山：

问：边总，前导最近的变化外界都已知晓，大家很想听听你的近况和打算。

边：事情非三言两语能说清，我只说四点：第一，前导公司完全停止了游戏的开发；第二，我本人不久将辞去前导的一切职务；第三，目前我现正在努力寻找新的投资，以保住现有团队，并继续消费类软件（包括游戏）的开发。当然这种机会很多，但促成也很难！第四，如果没有合适的投资，队伍只好解散，我将闭门反思：为什么会这样？（消费类软件）出路何在？

问：是否对业内人士和广大玩家说些什么？

边：（稍许沉思）话是要说的，但还是留到事情有所进展时再说吧！

短暂的采访，虽未能了解变故的原委，但似乎感觉到某些信息：几分遗憾，几分悲壮似乎还有几分神秘。边晓春白天依然忙于开会，下班也并未休息，这好象不是收拾残局的忙乱，而更象临战前的准备。他没有丧失对行业的信心'

游戏的心，苦涩的心

苗新宇，原前导公司企宣部负责人，自称“苗子”。他来到我办公室，当时还没有再找工作，或者说还没有从打击中完全恢复过来。他带来了一篇《游戏的心》，这是一颗“游戏的心”，同时也是一颗苦涩的心。

文中热烈的愤慨和痛苦的失落带给我巨大的震动……

读者问卷调查



1998.08

一、读者评定

本期您最喜欢的文章 ______

本期您最不欣赏的文章 ______

本期您最感兴趣的栏目 ______

本期您认为最好的彩页：______

二、意见征答

1. 您认为今后本刊除杂志本身外应加强哪些方面的工作？

□网页内容　□配套光盘　□游戏图书　□发行邮购

□组织活动　□其他 ______

2. 您是否有上网的条件及意向？

□能在家中上网　　□能在单位上网

□近期有上网打算　　□暂无上网打算

3. 您认为杂志中有关网络的内容

□应增加　□应减少　□较合适

4. 您通常出于何种目的购买软件？

□家教、学习　□游戏　□工作需要　□其他

5. 影响您购买软件的主要因素是

□价格　□售后服务　□软件性能　□包装质量

6. 您购买软件时的主要参考是

□广告　□媒体介绍　□朋友推荐　□其他

7. 您认为本期最好的广告是 ______

三、“电玩点将榜”投票

您最喜爱的游戏：1. ______

2. ______

3. ______

4. ______

四、游戏点评

欢迎您用几句话对“电玩点将榜”上的游戏进行点评。

游戏名称 ______

______

______

______

五、留言板

______

______

______

______

______

______

______

______

______

六、“镜花园”投票

您认为本期最佳作品是 ______

七、个人资料

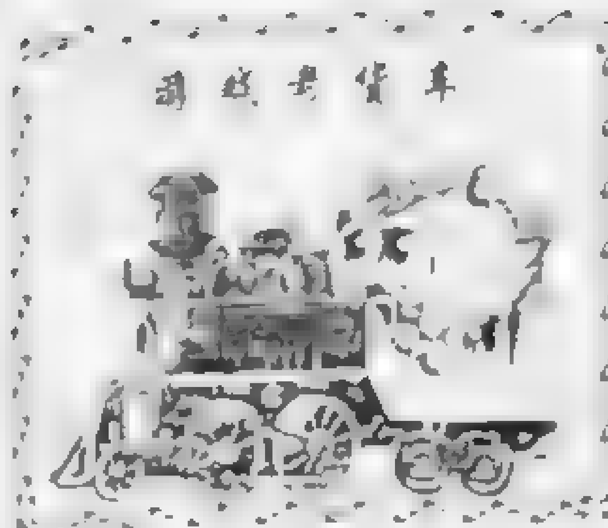
姓名 ______ 年龄 ______ 性别 ______

职业 ______ 邮编 ______

地址 ______

请将调查表按以下地址寄出：

100035　北京 2069 信箱　〈问卷调查〉收



暑假精品奉献

（捷径公司主办）

烈日炎炎老货车顶着酷暑，四处寻宝，因为暑假到了！虽然我的老车厢被晒得滚烫，但总算找到了不少好游戏(可怜我的老货车！)。其中有游戏史上史诗般的巨著——《银河飞将IV》，这可是游戏中的超级大片。超大容量的6CD豪华套装，老货车以98元的超值价格带给大家。《银河飞将》的吸引力是巨大的，老货车刚把《银河飞将》带回杂志社，编辑部的几个游戏老鸟就纷纷上来抢购。本次列车同时运来的强片还有《银河飞将者》和《魔兽争霸II》。前者也是著名的经典飞行游戏。后者则是即时战略游戏的开山之作。这些经典游戏能给大家带来一个火热的游戏之夏

货车司机／JACK

银河飞将IV(自由的代价)



《银河飞将》系列在游戏史上具有独特地位，其价值可与电影中的《星球大战》系列相媲美，发展到《银河飞将IV》已成为一部耗费一千四百万美元的巨作。《银河飞将》系列创造了电脑游戏领域的未来太空史诗。故事讲述历时半个多世纪的基拉西战争(Kilrathi War)随着Blair上校发射的T-Bomb而终以基拉西母星的毁灭来宣告结束。但在与基拉西帝国的和平协议签署以后，人类失去了共同的敌人，而大战之时掩藏在团结背后的摩擦与裂痕则开始逐渐浮现。在这种形势情况下，联邦的未来又一次面临十字路口的选择。然而，随着一连串银河系边缘世界对联邦星舰进行的恶意攻击报道，事态的发展似乎就只剩下一种可能——以战求和，这就是自由的代价。错过这款巨作的玩家这次不能再错过了，它将带给你不一样的震撼

配置:486-66/8M

魔兽争霸II——黑潮



《魔兽争霸II》是“暴风雪”(BLIZZARD)公司出品的著名即时战略游戏，它和《命令与征服》一起开创了世界性的即时战略游戏风潮。现今的许多即时战略游戏中都有《魔兽争霸》的影子，象《帝国时代》、《星际争霸》等。《魔兽争霸II》也使“暴风雪”公司一跃成为游戏界知名的大公司。《魔兽争霸II》比一代有较大的改进，增加了空中和海上的兵种，使游戏成为海陆空的立体战争。有的战争一定要借助于飞龙、飞鹰等空中部队，或者用炮舰、驱逐舰、潜水艇和主力舰混和才能完成。游戏中的人类和兽族的造型都非常生动可爱，所以在激战中，暴力血腥的感觉不太强烈。“暴风雪”公司的美工水平是业界知名的，《魔兽争霸II》中640*480的SVGA画面是当时的《命令与征服》无法与之相比的。游戏中的各种战船和小飞机制作非常精美，令人爱不释手。“暴风雪”的精品意识实在令人敬佩。

配置:486-33/8M

生化悍将II——复活



《生化悍将II》是Virgin出品的著名三维动作射击游戏。此游戏故事情节紧张激烈场面宏大、动作细腻，游戏过程如同一部惊险的动作大片。故事讲述在2022年，战争、饥荒、瘟疫侵袭了整个世界，使世界上一半人口死亡，大部分政府和机关瘫痪。就在这样一个权力的真空下，Cartel与FWA与竞争对手展开了争夺整个北半球，FWA达到了控制整个星球的计划。在FWA掌权过程中，他实行的是高压铁腕政策，致使许多人丧生。在这种情况下，一个不忍受压迫的英雄ZAK站了起来，用他的Cyberia武器开始了战斗，破坏了FWA的空间轨道，他在战斗着……其壮举导致他的追随者——地下反对组织的形成，地下反对组织英勇顽强，信心十足地继续战斗着……。喜爱射击的玩家可以在本游戏中体会到一种疯狂扫射的快感。

配置:486-50/8M

F-22II雷霆战机



这款由“NOVA Logic”出品的精品模拟飞行游戏在众多的飞行游戏中以其出色的精美图像表现技压群雄。该公司强大的多边形引擎所支持的高分辨率贴图方法使整个游戏中超过40000平方英里的地形体现出空前的真实感。几乎乱真的沙漠、山峦、丛林、岛屿及海岸等丰富地貌，让人在万米高空瞰之下不得不为之惊叹。多视角镜头则为您提供了空前迫力的飞行视觉感受，详尽的飞机描述可以体现如起落架收放，武器挂仓打开、副翼姿态变化等特性。而飞机的控制显示，外形结构及飞行动态都是在“洛克希德”及“波音”两家原机制造商协助下完成设计的。武器方面提供了AIM-120雷达制导、中距空空导弹、AIM-9红外制导“响尾蛇”导弹、JDAM1000磅激光制导炸弹及M61机炮。你可以驾驶F-22运用这些超级武器与苏27、米格29、萨姆导弹及各种战车针锋相对地较量一番。

配置:486-100/8M

邮购请参考捷径公司广告页

北京捷径电脑公司

本刊98配套光盘(上) 邮购30元;97年配套光盘 邮购30元;[illegible]

[illegible] 150 [illegible] 160 [illegible]

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
暴雪		[illegible]	145	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	60	NBA98	140	[illegible]	[illegible]	教育工具类	
[illegible]	60	FIFA98	115	[illegible]	[illegible]	[illegible]	150
[illegible]	60	[illegible]II	88	[illegible]	[illegible]	[illegible]	48
[illegible]	60	[illegible]	98	[illegible]	[illegible]	[illegible]	48
[illegible]	60	[illegible]	95	[illegible]	[illegible]	[illegible]	30
[illegible]	60	[illegible]	80	[illegible]		[illegible]	90
[illegible]	60	[illegible]	160	[illegible]	[illegible]	[illegible]	79
[illegible]	60	[illegible]	80	[illegible]	[illegible]	[illegible]	120
[illegible]	60	KKND[illegible]	150	[illegible]	[illegible]	[illegible]	260
[illegible]	60	[illegible]	150	[illegible]	[illegible]	[illegible]	160
超时空英雄传说II	60	[illegible]II	158	[illegible]	[illegible]	[illegible]	85
圣地任务	80	[illegible]	140	[illegible]		[illegible]	98
[illegible]	60	[illegible]	80	[illegible]	90	[illegible]	150
[illegible]	60	[illegible]	140	[illegible]	[illegible]	[illegible]	160
[illegible]	60	[illegible]	140	[illegible]	120	游戏工具书(邮购加3元/本邮费)	
[illegible]	60	98世界杯[illegible]	128	[illegible]	49	[illegible]	18
[illegible]	60	[illegible]	149	[illegible]	120	[illegible]	18
[illegible]	60	[illegible]	99	[illegible]	120	[illegible]	18
[illegible]	60	第三波		[illegible]	80	[illegible]	18
北方[illegible]	80	[illegible]27	140	[illegible]	99	[illegible]	18
[illegible]	60	[illegible]	140	[illegible]II	89	[illegible]	18
射雕英雄传	60	[illegible]	140	双通		[illegible]	18
笑傲江湖	60	[illegible]	108	[illegible]98	130	[illegible]	28
[illegible]II	80	[illegible]	108	[illegible]	128	电脑游戏指南	26
[illegible]	60	[illegible]	148	[illegible]	90	古墓丽影2攻略集	48
[illegible]	60	[illegible]	90	其它		最新软件	
电子艺界		[illegible]	128	[illegible]	120	快打旋风II	108
足球经理	150	[illegible]	108	[illegible]	120	[illegible]	98
[illegible]	80	晶天		[illegible]	160	齐天大圣	88
[illegible]	140	[illegible]	90	[illegible]	110	[illegible]	108
模拟直升机	80	[illegible]	90	[illegible]	68	[illegible]	140
绝地风暴	150	[illegible]	45	[illegible]一小时	158	地狱火	90
[illegible]	150	[illegible]	90	[illegible]	130	[illegible]	150
战斗机[illegible]	180	新天地		[illegible]中文版	120	F15	169
银河私掠者II	100	[illegible]II	118	[illegible]98	145	[illegible](3CD)	140
长弓阿帕奇	155	[illegible]	140	[illegible]2中文版	148	凡尔赛宫(2CD)	150
模拟城市大破坏	145	[illegible]II	165	[illegible]	68	魔法门VI	160
纽约大劫案	80	[illegible]	158	[illegible]	110	三国春秋	159
车王争霸	140	[illegible]	108	[illegible]	110	[illegible]	188

经典收藏宝库二合一

(售价98元,免收邮费)

魔兽争霸II+模拟公园　　模拟公园+洲际风暴　　魔兽争霸II+飞狼大战卡曼契(2CD)

魔兽争霸II+雷神之锤　　魔兽争霸II+洲际风暴　　雷神之锤+飞狼大战卡曼契(2CD)

老货车软件精品

(邮购老货车软件每套加5元邮费)

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
北京松岗		暗日	40	街头英雄	50	其它	
无限飞行	50	模拟公园	60	黑暗王座I	50	坦克大决战	49
F22猛禽战机*	50	NBA97	40	电子工业出版社		[illegible]	50
飞狼大战卡曼契	60	[illegible]代	30	雷神之锤	60	97赛[illegible]	50
生化悍将II*	50	[illegible]战争	40	摩托毁灭战士	50	烈火战车	30
侏罗纪圣战	50	梦幻弹子球	38	宇宙冒险家	60	[illegible]	30
末日	50	明星大赛	50	杭州晶天		[illegible]	30
电子艺界		银河飞将*	98	[illegible]小英雄	30	[illegible]	20
FIFA96	50	银河私掠者	80	火龙骑士团I	30	[illegible]	20
主题公园	40	精品游戏二合一	85	光明战史	30	卧龙传	38
极道枭雄I	50	FIFA96+傲气雄鹰+陆空战将		西洋封神榜	30	古人[illegible]物语	38
极道枭雄II	50	鸿达公司		七英雄物语(2CD)	50	剑侠情缘	35
烈火战机	50	洲际风暴	60	新世纪兴亡史	30	双子星传奇II	68
无悔十字军II	40	烈火少林	50	炸弹超人	30	魔兽争霸II*	68

[illegible]

(捷径公司主办)

《电影风暴学英语一飘》

《电影风暴》继《魂断蓝桥》《茶花女》之后又推出了一部奥斯卡名片《飘》(又名《乱世佳人》)。《电影风暴》的功能也进行了全面改进,窗口可调至全屏播放,可打印对白文本。《飘》将以5CD大礼品包装的面貌和大家见面。产品中除了4CD高质[illegible]《飘》外,另附一张CD内装多部国内流行[illegible],包括《金山词霸II》、《轻轻松松背单词》、[illegible]、《单词特快》、《八哥英语》、[illegible]等的共享推荐版。只要拥有这套光盘,你将全[illegible]多媒体电脑学习英语所带来的乐趣。从单词记忆[illegible]练习,到看懂原版英文电影。如果你完成这个全过程你的英语水平将会突飞猛进的。

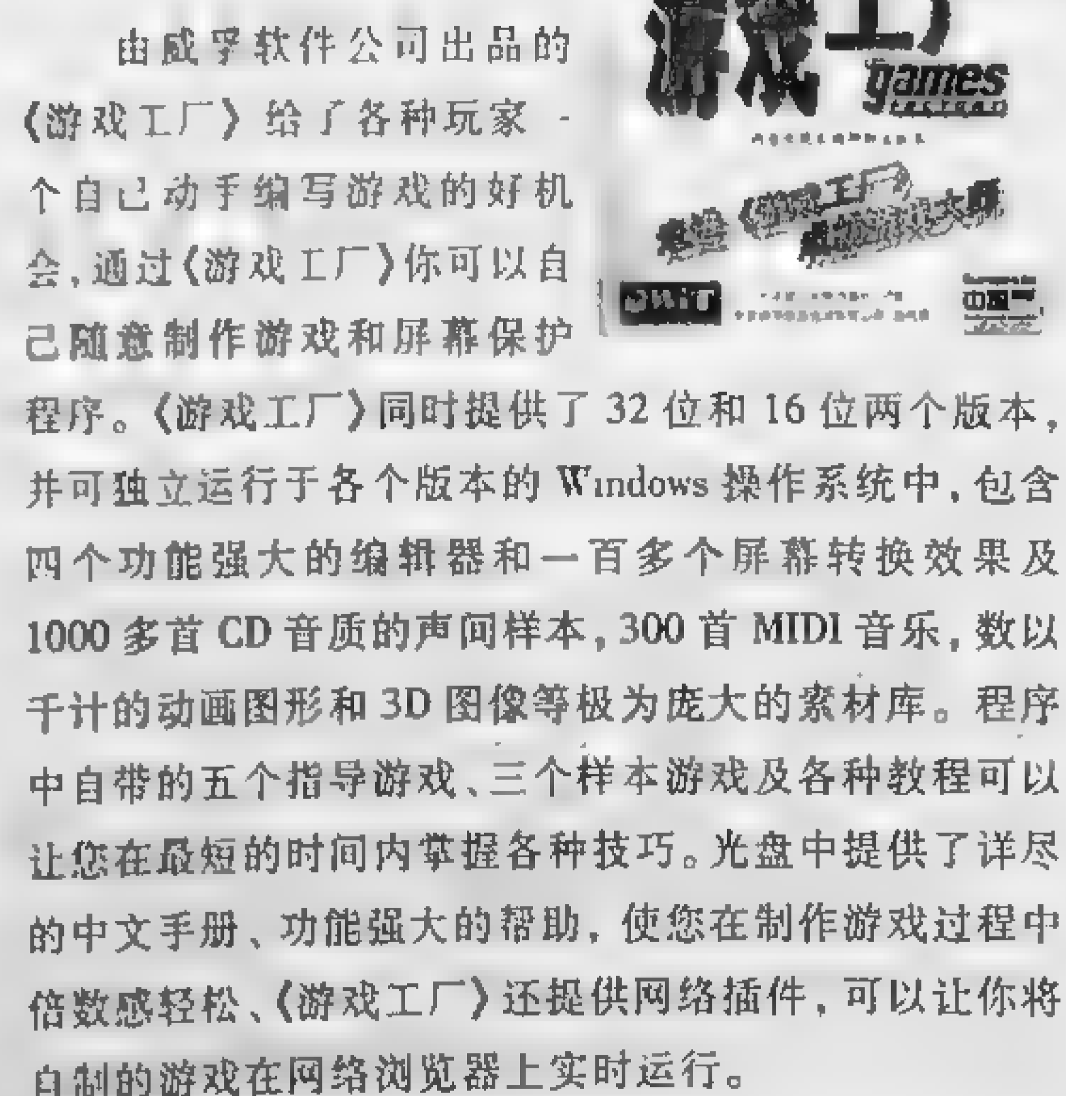
《围棋—打谱与远程对弈》

[illegible]多围棋迷抱怨找不到张令人满意的围棋光盘。他们既要求高水平,还希望在网上和朋友一起享受下围棋的乐趣。《围棋打谱与远程对弈》这张光盘满足了围棋迷的要求。该光盘具有远程对弈、棋谱录入、人工复盘、自动复盘四种工作状态和名局欣赏、计时、悔棋、打印、打印预览、提子、打劫、猜局等基本功能,具备完善的棋谱管理功能。用户可根据姓名、国名、段位、日期、赛名、备注等信息任意组合进行搜索、检查效率高。本软件的棋库精选了1000局名家棋谱、中日韩超一流棋手在各项大赛中的对局,用户也可根据自己的喜好扩充棋库。远程对弈稳定可靠,双方只需接上MODEM,呼叫方输入电话号码,即可与远处棋友下棋。长考时可断开线路以节省费用。围棋迷们可上网尽交天下棋友。

98游戏宝典

北京清华同方公司新出品的《98游戏宝典》为各位玩友又开辟了一条过关斩将的捷径。光盘中汇集了上百种游戏,涵盖年度经典游戏攻关密技,如《星际争霸》、《铁甲风暴》、《帝国时代》、《古墓丽影II》、《游戏工厂》、《阿猫阿狗》等热销游戏。玩家可以从光盘中获得最直接的帮助。《98游戏宝典》共分两张光盘,全面演示97、98年度新款游戏,除了游戏攻略、密技,还可以欣赏到百幅游戏动态画面、千首MIDI音乐,包括流行音乐、爵士乐等,无数张变化万千的山水风景、名胜古迹、名贵花卉,还有男孩子着迷的战斗机、古兵器欣赏等,80余万字的文本完全实现资源共享,整套光盘精心制作,带给你个新感受,愿《98游戏宝典》伴你共创辉煌战绩。

游戏工厂



由威孚软件公司出品的《游戏工厂》给了各种玩家一个自己动手编写游戏的好机会,通过《游戏工厂》你可以自己随意制作游戏和屏幕保护程序。《游戏工厂》同时提供了32位和16位两个版本,并可独立运行于各个版本的Windows操作系统中,包含四个功能强大的编辑器和一百多个屏幕转换效果及1000多首CD音质的声间样本,300首MIDI音乐,数以千计的动画图形和3D图像等极为庞大的素材库。程序中自带的五个指导游戏、三个样本游戏及各种教程可以让您在最短的时间内掌握各种技巧。光盘中提供了详尽的中文手册、功能强大的帮助,使您在制作游戏过程中倍数感轻松。《游戏工厂》还提供网络插件,可以让你将自制的游戏在网络浏览器上实时运行。

邮购请参考捷径公司广告页(邮购免收邮费)

VRV 销量第一

在中关村电脑节的“民族软件首都 20 所大学巡展”中，VRV 场场销量第一，为同类杀毒产品销量的十倍之多。

- 国内独家拥有杀未知宏病毒技术
- 国内独家拥有杀 E－mail 病毒技术
- 国内独家能让 Win95、98 自动杀毒
- 国内独家能在大用户招标中总取胜
- 国内独家大中学生欢迎的杀毒产品

看谁能杀未知宏病毒!!!

时　间：1998 年 4 月 24 日下午
地　点：深圳连邦
见证人：深圳连邦店面经理　黄亮(0755－3229263,3249823)
事　件：深圳华人电讯公司的计算机被宏病毒感染，用某流行软件只清除了 6 个文件中的宏病毒，后用另一号称自己杀宏病毒不错的杀毒软件又清除了几个文件中的宏病毒，最后仍有数十个文件用 WORD97 打开时提示“带有可疑宏病毒”。安装 VRV 病毒防火墙 20.0C 版后，将上述可疑文件拷贝至 C 盘，屏幕上立刻报警并“发现未知宏病毒已清除”，再用 WORD97 打开这些文件，一切正常
结　论：VRV 实时杀除各类已知、未知宏病毒，令人佩服!
(注：上述的各杀毒软件均为当时最新版本。)



邮购请附邮费 15 元

仔细选择最终选定!!!

联想集团用过许多杀毒软件，久经筛选，最终选定 VRV 在集团内统一使用，因为 VRV 能杀 15000 余种病毒和 2500 余种宏病毒及其变种，公安部、国税总局、国家统计局、中科院、铁道部同样原因选定 VRV

VRV 病毒防火墙采用真 32 位 VxD 时杀毒技术，自动过滤 Word、Excel 宏病毒。VRV 单机杀毒软件采用人工智能算法和内置病毒模式侦察器，识别未知病毒

普通杀毒软件杀一次病毒至少几分钟乃至几十分钟，所以谁都不可能做到每天杀毒，而您每天可能和他人交换文件。您刚杀过毒的电脑又会重染病毒。要想解决病毒重复感染的问题，只能使用实时杀毒技术。VRV 查、杀 6 兆的文件只需 0.2 秒，而其他普通杀毒软件则需 3 秒

请访问网址：http://www.vrv.com
全国诚征代理　提供广告支持

只有 VRV 病毒防火墙，能让 WIN95,98 自动杀毒

里仁公司

INTERNET 碟中碟

INTERNET　必　备　软　件　套　装　大　全

INTERNET 大潮拍案而来，上网是趋势，是生活，是时尚！我们把与 INTERNET 密切相关的产品捆绑销售，提供一整套上网的解决方案。超值的价位，流行的畅销软件，套装产品与市场销售产品绝对“原汁原味”。**市场零售价计 1370 元，我们只售 238 元!**

产品内容

学上网	北京光年公司《天罗地网》　市场零售价：88 元
网上即时翻译	北京铭泰出品的《东方快车 98》　市场零售价：160 元
浏览器、电子邮件	美国微软公司的 IE4.0 网景公司 NETSCAPE COMMUNICATOR 4.04 FOR WIN& MACOS
网址管理工具	北京凯凌与里仁公司联合出品的《万维金典 1.0》 市场零售价：56 元
网际中文平台	四通利方出品的《RICHWIN97 FOR INTERNET 网络版》(含八种字体)　市场零售价：238 元
网络杀毒	北京信源公司出品的《VRV 病毒防火墙》 市场零售价：100 元
网络电话	《INTERNET PHONE4.5》网络电话软件，免费打全球电话 市场零售价：480 元

仅售 238 元

INTERNET 碟中碟

碟中有世界

北京里仁计算机技术有限公司
北京海淀大街 42 号华兴写字楼 704/409 室
010－62615307/62643952/62622947
即将上市　欢迎垂询

买《雷曼设计师》,赢游戏设计大奖



《雷曼设计师》是《雷曼》冒险的延续，但是你不需要《雷曼》就可玩到 24 个全新的关卡，而且强大的游戏编辑器功能让你还可以玩自己设计的雷曼游戏…… 《雷曼设计师》定价:118 元

即日起至 1998 年 8 月 31 日，凡购买正版《雷曼设计师》的用户都可以参加“雷曼游戏设计大奖赛”。比赛方法如下：

1 参赛者可以选择任意一个雷曼世界以及任意一个关卡尺寸进行游戏设计。

2.参赛者需将所设计的关卡地图复制到磁盘上寄给评委会。例如：参赛者设计的是 Jungle 世界的关卡，而他将《雷曼设计师》安装在了 C:\Ubi Soft\Rayman 目录下，那就需要将 C:\Ubi Soft\Rayman\Jungle\MapX 这个目录以及目录下所有的文件进行复制（X 代表参赛者设计的地图标号,通常默认值为 2)。

3.参赛者在磁盘上需注明自己设计的是哪一个雷曼世界的关卡。

4.评委会将从游戏构思、贴图质量、难易度把握、趣味性等方面对参赛作品进行综合评判,最后评比出：

一等奖:1 名	获价值 2000 元奖品
二等奖:3 名	获价值 500 元奖品
三等奖:10 名	获 UBISOFT 最新游戏一套
优秀奖:50 名	获雷曼纪念品一份

请将作品与填妥后的用户卡一同寄往：

上海市张杨路 500 号 UBISOFT 中国机构市场部收

邮编:200122

咨询热线:021－58788969X223, 203



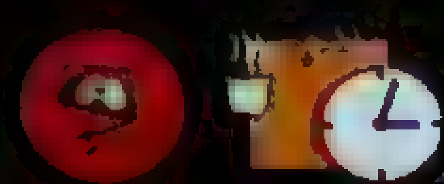
98炎夏
强势登场

画风精美
超过上百组的场景动画
贯穿全场的优美音乐及音效 …… 游戏热闹非凡
轻松简易的互动式操作界面 …… 真正享受一鼠玩遍天下
让你尽情遨游于魔法，科幻，与笑声交织而成的超时空世界。
意想不到的过关方式与精心设计的巧妙谜题。



富贵列车

亚摩斯纪事



T-TIME

富优资讯
光谱博硕电子科技（北京）有限公司
T-TIME THCHNOLOGY.CO.
北京市海淀区上地东里二区四号楼607室 Tel: 010 62986

滚滚 一 统 银 河 霸 业

魔幻天下

BEING THE KING OF THE WORLD





T-TIME 光谱博硕电子科技(北京)有限公司 北京市海淀区上地东里二区4号楼607室 Tel:(010)62986586 E-mail gbbs@public.bat.net.cn URL http://www.ttime.com.tw 邮编 100085







• 所有建筑、角色皆以3D技术制作，所呈现画面细腻生动，栩栩如生！

• 结合策略和培育的新一代大富翁游戏，轻松上手，欢乐无限！

策略型益智游戏神气登场

上手容易，丝毫不费力
千奇百怪，全3D角色构成，有血有肉可以乱真
加入升级概念，数十位培育角色越战越勇
应有尽有，让你痛快淋漓，一夕致富
截然不同的四门种族，四种逻辑，四种玩法，更加耐玩





WinFast 3D S70

WinFast 3D S80

- 全球领先使用
  技速多媒体处理器，唯一目
  片支持硬件DVD&Direct 3D
  功能加速引擎
- 3D WinBench98
  600WinMark以上，提供
- 8MB PCI/AGP bus 高速
- 支持
  的视听感受
- 支持VCD与DVD硬件
  支援PC及TV播放DVD
- 同级产品唯一获得
  认证，全面支持
  八大电影公司出品的DVD
  个电视播放

WinFast 3D S900

- 建8MB超高速SDRAM
- 3D WinBench98 测试性能
  以上，提供
- 支持AGP 2X, Sideband,
  等模式
- 支持DVD软件及硬件解压
- 支持TV
- 支持图像采集Video
  Tuner（选购）

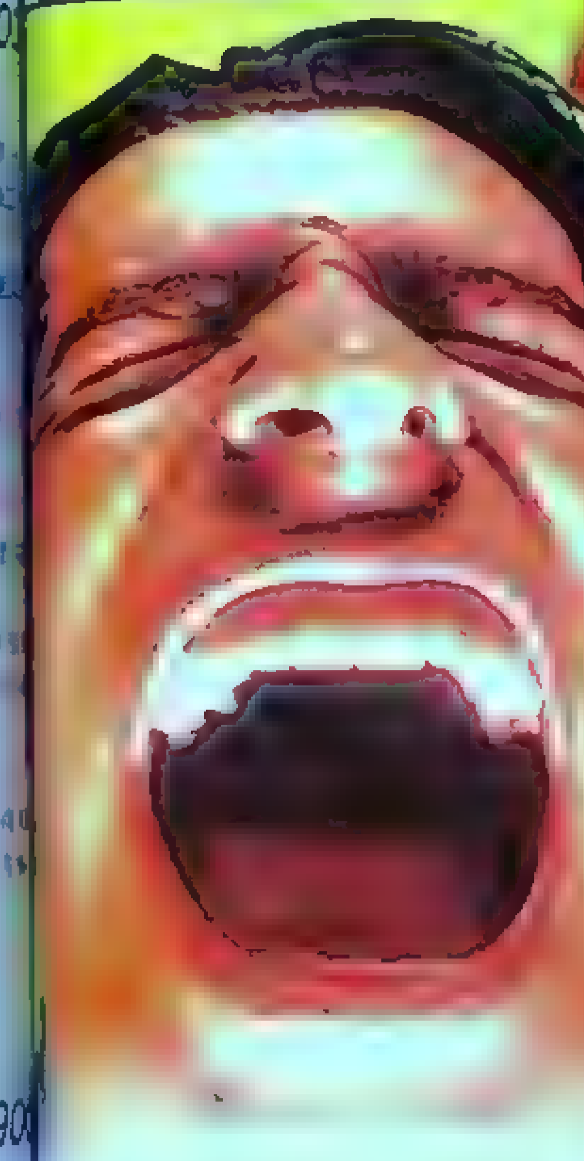
科技、娱乐、DVD就是丽台科技

超 值

- Norton Utilites(完整版) → 安全助理
- G－Police(完整版) → 3D即时飞行游戏
- 3D F/X → 3D动画编辑软件
- DVP 4.0 → 音频视频特技制作软件
- Microsoft Internet Explorer → 微软网际浏览器
- VdoLive Video Player → 网际视频播放软件
- RealIMation(Demo) → 3D即时编辑软件

郑重声明：

丽台科技出品的 WinFast S280V2 现已全面停产，请广大用户注意



四面八方的震撼

源于怪兽声卡

Monster sound M80





- PCI音频技术
- 加速DirectSound、DirectSound3D、A3D游戏
- WINDOWS环境下显著的3D声音
- 包括32种声音先进的硬件波表合成器
- 具有Internet上蓬勃发展的在线声音功能

Monster Sound M80



全新 标准声卡

Sonic Impact

- 适用于家庭用户、游戏者、作曲者、多媒体用户及狂热者
- 革新的PCI音频技术
- 硬件加速Microsoft的DirectSound
- 包括64VOICE先进硬件波表
- 高质量>90dB的噪音率
- 免费的热点软件：TBA

Diamond快讯

◆ "帝盟杯" PC GAME大赛 FIFA 98世界杯已完满结束，在此多谢方人士共同参与和支持 请继续留意Diamond在八月份的最新活动内容！



雷曼 RAYMAN 英语万事通



1998年8月1日起至1998年11月31日，凡购买《雷曼英语万事通》的用户，只要填妥用户卡寄回本公司，即可参加***《雷曼英语万事通》月月用户大抽奖，每月送出5个进口雷曼卡通手表(真皮表带)!***
获奖名单将刊登在9月至12月《家用电脑与游戏机》杂志上。

UBI 欢乐夏日游!

红线飚车

特警雄鹰

别忘了，8月Ubi周年大庆，我们有许多大让利活动，请留心各软件零售商处的最新消息!
Ubi 主页最近多了几个友情链接哦，请多多光顾 http://www.ubisoft.com.cn 吧!
http://www.ubisoft.com

Ubi Soft ENTERTAINMENT
中国上海张杨路500号时代广场17楼
邮编 200122
电话:021-58788969-203.223
网址:http://www.ubisoft.com.cn
传真:021-58367021
http://www.ubisoft.com

随心所欲说英语

洪恩软件

Human IS YOU WISH

热卖聚焦

连邦软件排行榜特别畅销的英语教学光盘，用户数量疯狂增长！还不赶快参加？

《随心所欲说英语》为洪恩系列英语教学软件开篇巨作，旨在帮助有志于英语学习者进行地道而全面的英语口语强化训练，通过听讲、跟读、练习、测试、浏览、欣赏等学习过程，最终实现在日常生活中的流利会话，帮您在英语学习过程中充分体现多媒体优势

《随心所欲说英语》是中国首部大规模采用语音识别技术进行英语口语教学的多媒体软件，它使英语口语学习者可以判别自己的发音准确性，实现人机对话功能。《随心所欲说英语》使该技术在实际应用中得到完美的表现

主要特色
- 强制学习方法--克服人的惰性；
- 语音识别技术--无师自通的捷径；
- 角色扮演式教学--轻松的视听环境。

双CD 148元/套

主要内容

- 学习篇：分五十课详述现代英语口语精髓，每句话配幽默插图。
- 口头禅：脱口而出一百五十条英美人士的惯用语
- 滴水穿石：跟读千个语音纯正、实用性强的句子。
- 语音纠正：钻研语音学基础，确保发音正确。
- 语出惊人：说出二百条极具生命力的俗语、俚语、习惯用语。
- 6 电影剪辑：品味十部英美名片的精彩片断，体会地地道道的英语
- 7 演讲台：聆听十篇英美著名演讲，领略英语语言唇枪舌剑的犀利。
- 8 名诗欣赏：欣赏十首优雅别致、脍炙人口的名诗。
- 9. 小字典：本光盘中的生词配图释义。

馈赠精美专用带话筒耳机和配套教材(200页/大32开)

畅通无阻

新品预告

《开天辟地》、《万事无忧》、《畅通无阻》三部曲之《畅通无阻》上网及网络知识大全

《畅通无阻》以"耐心细致、形象生动、深入浅出"的教学特点，面向广大渴望掌握Internet知识的读者，以三张CD的容量，全方位地讲解了Internet的各个方面，并且按照内容难度划分为"入门篇、应用篇和资料篇"三大部分。"入门篇"以初学者的角度，从最基础的讲起，不断激发读者的兴趣，一步步迈入网络世界；"应用篇"面向已有基础的用户，讲解精炼，内容包括了Internet上十大应用软件的操作；"资料篇"为Internet高手服务，提供了大量网络信息，讲述了很多深奥的理论。《畅通无阻》内容之丰富，信息量之大，堪称Internet教学光盘之精品。

拥有了《畅通无阻》，您就拥有了Internet的一切，掌握了与世界沟通的语言，您的生活将变得丰富多采！

(3CD 大厚本的傻瓜教材 125元/套)

《开天辟地》，几天学会电脑！ 家家有《万事无忧》，人人变电脑高手！ 《畅通无阻》教您网上行，全家受益，终身成网民！

天问

即将上市

采用生动的视频、图片、动画以及虚拟现实技术(VR)，使您自由造访宇宙中的天体，如同身临其境；集科普、欣赏、趣味于一体的多媒体光盘，必将成为普及全民天文基本常识的必读教材。主要内容如下：

- 太阳家族——拜访太阳及其"子孙们"，可以和九大行星握手、聊天。
- 宇宙揭秘——可望而不可及的河外星系，恒星演化史，星系/星云/星团/红巨星/白矮星/中子星/白洞……
- 人和宇宙——天文学家、古天象仪、时间与历法、八大天文台。
- 星座漫谈——全天划分88星座图及其简介，星星命名的规则，星系的概念、行星、恒星、银河、四季星座，恒隐圈、恒显圈。
- 星空神话——宇宙中一个个星座，一段段优美、浪漫的神话爱情传说。
- 飞向宇宙——运载火箭、人造卫星、航天中心、星际探测器、宇宙飞船、卡西尼土星探索，冲出地球、太空行走、登月、火星登陆。
- 星际遨游——几百幅最新、高清晰度的珍贵天文学照片以及数十个累计长达一个多小时的动态视频图像。
- 星空览胜——随意选择您生活中的大中城市(30余座)，根据人体面向转向、仰角角度，纵览群星，星空近在眼前，任您遨游。
- 四季星图——天文名词解释，星座与性格(黄道十二星座)。

权威、丰富、翔实的图文资料和精辟生动的讲解，一步步带您揭开宇宙的面纱……

双CD
标准版39元/套
套装版65元/套(含精美彩印配套图书)

金洪恩电脑有限公司　北京名门洪恩计算机高新技术研究所　开发制作　清华大学出版社出版 Tel：62781737
电话：(010) 62634069/70 62526558/9　邮购地址：北京市清华大学邮局84-145信箱　金洪恩公司
100084　深圳洪恩：(0755)3780824/575　广州洪恩：(020) 87576228　新疆洪恩：(0991)3824711

T－TIME 俱乐部暑假期特惠抽奖活动

一活动主旨

[illegible]学办特惠抽奖活动，以资回报，并希望尤谓游戏能[illegible]

二活动时间

[illegible]1998 年 7 月 5 日开始，1998 年 8 月 25 日为截止日期（以邮戳为准

三参加办法

A 组 在"98 新款区"内任选一套游戏，在"97 精品区"内任选两套游戏，并汇款 218 元到本公司，所选游戏写在汇款附言栏内，即可得到您挑选的三套游戏和公司为您选赠[illegible]

B 组 在"98 新款区"内任选一套游戏，写信邮至本公司，再汇款 118 元到本公司，即可得到您挑选的一套游戏和公司为您选赠的一套游戏，并可参加公司举办的抽奖活动

C 组 只要拥有 T－TIME 会员身份者即可参加 C 组内抽奖活动

四抽奖办法

公司此次共设 18 名获奖者：

(1) A 组和 B 组中设 5 名获奖者

A 组奖品为"98 新款区"任选 1 套加"97 精品区"任选 2 套

B 组奖品为"98 新款区"任选 1 套加"97 精品区"任选 1 套

(2) C 组一等奖 5 名

奖品为"97 精品区"任选 1 套

(3) C 组二等奖 8 名

奖品为最新电脑游戏杂志一本

抽奖定于 1998 年 9 月 12 日，并邀请会员参加现场抽奖活动，得奖者将在获奖当日得到电话通知，并为获奖者寄出奖品，获奖者名单将刊登在 1998 年 10 月份的《家用电脑与游戏机》」

注 1:公司赠送的游戏绝不会与会员入会时所选游戏相同。(您也可以提出您所建议的"97 精品区"的游戏)

注 2:公司会员如有亲友想参加本活动，须同时多汇 50 元，并加选一套"97 精品区"内的游戏，公司会为您补办会员卡一份

产品简介	游戏名称	价格	游戏类型
98 新款区	[象棋水浒战]	99.00 元	象棋对弈
	[青少棒扬威记]	99 00 元	棒球养成
	[富甲天下 2]	120.00 元	大富翁
	[日蚀]	89.00 元	角色扮演
	[四川省－2000]	59.00 元	益智
97 精品区	[世纪末商业革命]	120.00 元	模拟
	[爆笑躲避球]	110.00 元	动作
	[钢铁骑士团]	130.00 元	即时战略
	[武将争霸]	130.00 元	动作
	[边缘战区]	120.00 元	射击
	[西楚霸王]	120.00 元	角色扮演
	[赤壁之战]	120.00 元	角色扮演
	[运镖天下]	120.00 元	策略

T-TIME 光谱衡硕电子科技(北京)有限公司

公司地址:北京海淀区上地东里一区 4 号楼 607 室 电话:(010)62986586 邮编:100085

你怎么玩电脑游戏?

用KL全能游戏手柄

- 键盘游戏也能用手柄操作,绝活!游戏通关易如反掌,玩电脑游戏象玩游戏机一样简单爽快。
- 你想俩人对打么?这下解决了!本手柄与电脑并口相连,可单独使用,亦可在声卡上配接其他手柄,不需分把器,不损失任何按键功能(最高8键全能使用),双手柄配合天衣无缝。
- 哇,笔记本电脑也能接游戏手柄了,随时随地过玩瘾。
- 可以编程,模拟键盘序列,不愁发不出“必杀技”,甚至可仿真键盘上存盘、取盘的操作(可定义转换钮,组合多达48种),完完全全体会游戏高手的境界!
- 全中文全自动编辑设置,简单便利,支持任意机型,全兼容DOS、Windows、Win95等各种操作系统。

手柄套件内含:高级游戏手柄,专业转接头,驱动软件,全中文说明书,(附赠)全新仿真游戏软盘。

全套售价:96元(含邮费)

邮购地址:北京白石桥路40号开源写字楼北京凯洛电脑技术公司

邮编:100081　　咨询电话:62189138、62187438

诚征地区经销商,欢迎垂询!

香港泰然电子机械有限公司

北京万聚兴商贸中心(北京分部)

[illegible]……欢迎全国各[illegible]……我们建议[illegible]

我们的承诺:我们的零售价≤市场最低价

我们的会员价≤广州批发价

名称	零售价	会员价	名称	零售价	会员价	名称	零售价	会员价	名称	零售价	会员价
[illegible]	900					[illegible]	1000				
PS·SS手柄(原)	65	55	SS AM [illegible]	70	60	AV [illegible]	45	35	通用方向盘	350	335
PS·SS手柄(组)	18	13	SS记忆卡	70	60	PS电影卡	625	600	PS振动手柄	130	115
PS记忆卡	45	35	SS·PSJVC光头	120	100	SS电影卡	520	500	PS金手指卡	75	65
SS·PS制转	45	35	SS光枪	40	30	SS·PS震动枪	290	265	游戏软件	12	8

凡一次性购物超过1200元者或交纳100元入会费,即成为本公司会员(限1000名),可永远享受诱人的会员价格,快快行动,额满为止。

郑重说明:本公司前身系原新腾奔游戏专营店,由香港泰然电子机械有限公司注资,迁址重张,为保证您的利益,请原店会员及商务客户尽快与我们联系

联系人:龚锐　马星汉　地址:北京市东城区南河沿大街6号　邮编:100006　电话/传真:010-65250324

BP:62048888-11811　手提:1371028617(由于本公司业务繁忙,恕不接受信件业务)

无与伦比的价格优势　与世界同步的到货速度　顾客至上的服务态度

*　*　*　*　*　*　*　*　*

“热点”网吧
“热点”精英俱乐部
Hot Dot

也许你喜欢游戏

也许你喜欢上网冲浪

也许你喜欢一边喝咖啡一边聊天

也许……

也许你什么也不喜欢　　只是想:

——找个地儿坐坐——

7月8日

已隆重开业!

所有来宾,凭此广告,可获二小时免费3Dfx网络游戏时间!

先进的硬件设施:宏基电脑 Pentium II Voodoo 3Dfx 17"大屏 逻辑手柄

舒适的环境:空调 背景音乐 吧区

体贴的服务:热情接待 主动服务 使用指导

精英云集:电脑行家 游戏高手 Game Fans

SANAKET 圣耐克

地址:上海市康平路205号

电话:62824436

围 棋

轻轻松松打谱足不出户下棋　全国唯一实现远程对弈

具有远程对弈、棋谱录入、人工复盘、自动复盘四种工作状态和名局欣赏、计时、悔棋、打印预览、打印、提子、打劫、猜局等基本功能。

具备完善的棋谱管理功能，用户可根据姓名、国名、段位、日期、赛名、备注等信息的任意组合进行搜索，检索效率高。本软件的棋库精选了1000局名家棋谱、中日韩超一流棋手在各项大赛中的对局；用户也可根据自己的喜好扩充棋库。

远程对弈的功能具有稳定可靠，双方只需按上MODEM，呼叫方输入电话号码即可与远处的棋友下棋，长考时可断开线路以节省费用。

本软件在设计时考虑了通用性，因此也可用来学习定式，做死活题。

定价：58.00元

98游戏宝典

★汇集市面上游戏的攻略及秘芨，最新的游戏及走俏游戏的攻略及秘芨尽收其中；如：《仙剑奇侠》、《红色警报》、《命令与征服》、《抗日地雷战》、《疯狂飞机》等；

★近百个游戏中的精美图片；

★具有上百幅精美山水图片及上百首MIDI音乐，完全实现资源共享；

★另附内处新品（包括将上市）精美游戏的试玩版、演示版、让玩家先玩为快。如：《铁甲风暴》、《游戏工厂》、《凡尔赛宫》、《星际争霸》、《疯狂飞机》等。

★全新的《98游戏宝典》带给玩家全新的感觉，是玩家们的良师益友。

定价：48.00元

清华正方软件开发公司开发　电话：(010)62524776　　邮购请参考捷径公司地址（免收邮费）

游戏的心

苗子

[illegible]，前导公司将会在依然不停要报假的时候[illegible]，这个曾经是国内最大的游戏软件公司之一 GAME OVER 了。虽然早预感公司的经营步履维艰，虽然在这里工作的时候就明白中国的游戏软件之路是坎坷艰难；虽然曾自信能够承受住任何打击与挫折的困难，但当面对无可挽回的失败真正来临的时候，那种难以言说、失落、无助、无奈的感觉还是折磨着我。前导真的就这么完了吗？在中国做游戏为什么就那么难

没有人相信 TITANIC 会沉没，而 TITANIC 终于沉了。前导也终于不会作为一家游戏公司继续存在下去了。前导曾经是多么辉煌壮丽啊：它拥有国内最大的游戏软件开发队伍，《官渡》、《赤壁》、《水浒传》每一部产品都获得了巨大的反响；它投资了三本软件杂志，包括国内最早期的《电子游戏软件》(原别名：《GAME 集中营》)和号称国内发行量最大的《大众软件》；它开创了中国大陆代理海外游戏软件版权的先河(《命令与征服》是第一个代理的海外游戏软件)，它还建立了国内唯一专营电脑游戏的前导软件销售连锁组织

在中国做游戏确实很难，没有"钱"途，这是国内游戏人的口头禅。虽然我们都有一颗游戏的心，明知前途坎坷也要毅然投入。然而没有"钱"途就无法生存，这就是市场经济的客观规律。看一看吧，出品最多的金盘公司，游戏部解散了，著名的"退役中校"改做光盘邮购；风光一时的腾图公司的游戏开发部也取消了；推出《生死之间》的立地公司易名"创意鹰翔"，以不到十个人的规模在生死之间苦苦奋斗；金山倒是还好好的，但游戏也只是副业罢了，我不相信没有 WPS 他们能靠做游戏生存；还有一个尚洋不知近况如何，自连推教，时萌退思，莫非尚洋诸君苟活至今，血拼风采依旧如昔？

在前导有两种人。一种人在每个单位都可以见到，极普通，只玩扑牌挖雷，每天准时上下班，努力工作，关爱家庭。而另一种人把几年、十几年对游戏的喜爱和热情化作对游戏事业的执爱和激情，把游戏视作生命中最重要部分，对游戏艺术有着广博的见识和深刻理解并期望有朝一日能创造出自己的游戏文化。我想我属于后者，有一颗游戏的心。游戏的心永远年轻、永远开放。我们每天看的、听的、想的、说的都是游戏，为自己的理想工作，做着自己想做的事。家人不理解也不放弃，赚不到钱也不后退，只为后人铺路也不气馁。我们常说游戏是梦，公司是梦的工厂，我们是造梦人。记得公司的简介里有一句：制作划时代的游戏悲剧、正剧是前导人的梦。不错，如今已是梦醒时分，前导上演了中国游戏业的一幕悲剧

是什么导致了这一悲剧呢？是行业性的入不敷出目前中国的游戏软件市场不足以养活这个产业。相比海外，中国的游戏市场实在是太小了。1997 年的正版游戏软件销售额只有 8 千万元左右，要养活那么多开发商、代理商、经销商、零售商这根本不可能！而其间利润最低(其实是负的)就是开发，偏偏这又是前导的主业。代理一个畅销的海外游戏能挣钱，开发一个畅销的游戏顶多不赔钱(这还要加上海外收入和捆绑收入)，但谁又能保证它能畅销？

前导虽然不再做游戏了，但它为中国游戏业所做的榜样将永远记在我们心间。制作、代理、销售、媒体，在中国游戏业上前导曾经努力的每个方向都有人在继续。更重要的我们那颗游戏的心在前导得到了磨炼，我们知道将如何再次把我们的爱化作激情。MY HEART WILL GO ON!

后　记

当 GAME 玩家高高地举起双手，双双地打出"V"字的时候，我也为胜利欢呼！

当玩家频频失利，双眉紧锁，双眼因思索而闪烁智慧的火花、因不屈不挠而放射倔强光芒时，我更为"游戏"振奋！

搞企业何尝不是一场游戏，做游戏何尝不是一场游戏！

昨天，前导担当游戏产业的先锋，曾吹起雄壮的号角，身先士卒，冲锋陷阵；今天，前导作为市场经济的细胞，在全球游戏软件市场的争先游戏中，通关不利，半路出局。但这不是中国游戏产业的结局，因为还有你、我、他——这些大大小小的"玩家"：

诚心的"玩家"勇于接受挑战：下定决心，不怕牺牲，披荆斩棘，争取胜利。

成熟的"玩家"掌握游戏规则：市场规则，技术规则，艺术规则，企管规则……

成功的"玩家"坚持修炼长级：为消费者，不永远心安理得地享受盗版；为制作者，不一味效法模仿，而在继承中创新；为传播者，不沉湎于肤浅的视听，而揭示文化内涵，提炼艺术理论；为领导者，不畏惧前导式的悲壮，而是调动资源、依据规则、总结经验与教训，去导演一场真正的胜利！

本栏编辑/CY

★业界专访★

请多关注正版软件市场

——采访上海金仕达多媒体有限公司

■文 CY



金仕达董事长　乔志刚先生

金仕达集团在计算机行业一直拥有很高的声望，经过十多年的努力，金仕达集团在系统集成和应用软件的开发方面取得了令人瞩目的成绩。随着近几年家用多媒体软件在国内的迅速发展，金仕达集团于1996年3月与上海复旦大学联手创立了上海金仕达多媒体有限公司，主要从事家用多媒体软件的引进和开发工作。短短两年，该公司已颇具规模，目前共拥有程序员、美术设计人员、翻译人员、市场营销与策划等专业人员120多名。

金仕达多媒体公司的汉化技术在国内首屈一指，其先后汉化的近30款内容丰富的多媒体软件赢得了业内人士的一致认可。当该公司宣布今年下半年准备把主要精力投入到引进和汉化国外游戏产品时，人们都非常希望金仕达的投入能够给近期不太景气的游戏行业带来一丝新鲜的气息。

带着众多读者的渴望，我们来到了位于中关村的金仕达北京办事处。这是一间不起眼的办公室，由于有一半用做了库房，空间显得非常狭小。7月的北京已十分炎热，在这间向阳且没有空调的办公室中，我很快就大汗淋漓了。北京办事处的曹女士告诉我们，由于软件市场疲软，投入与回报不成正比，不能要求公司对办公环境进行大的改善，如果最近上市的游戏能够卖得好一点儿，装一个空调，大家就很满意了。

装空调，这确实不是一个很高的要求，但我最近走访的许多软件公司在夏日到来时，也都面临着同样的问题。我脑子里反复想着一件事：做软件，真苦。我很希望他们的产品都能卖得好一点儿，都能装上空调，至少明年夏天能好过一些。

简单寒暄后，我接通了上海金仕达多媒体公司总部的电话，对总经理马平先生进行了电话采访。

问：马总，您好。今年的游戏行业普遍不景气，市场低迷，请问贵公司此时把主要精力投入这一领域，是否有足够的心理准备？

马：我想不仅仅是游戏市场吧，今年整个多媒体市场都不景气，这主要是因为国内购买力有限，再加上盗版的冲击，于是整个行业举步维艰。但多媒体软件对于电脑爱好者来说始终是最有趣味的软件，尤其是游戏。在紧张的工作之余，玩玩游戏，可以松弛神经，开拓视野，锻炼思维，应该是有很大市场需求的。

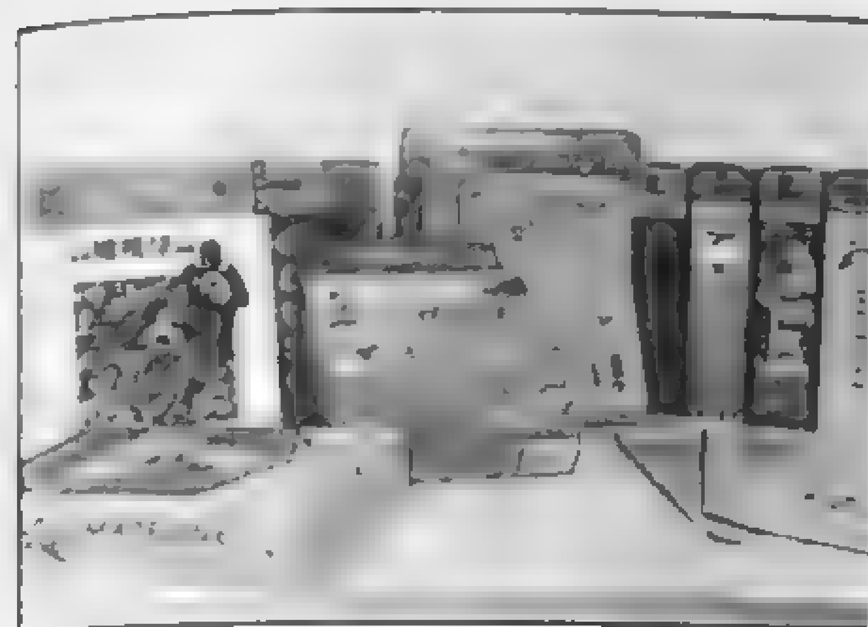
目前国内在多媒体软件尤其是游戏的制作方面与国外的先进水平差距很大，因此我们近期主要工作是把国外的精品游戏，加以完全中文化，介绍给国内电脑玩家。在汉化这些游戏的同时，学习国外游戏开发的经验和技术，培育自己的开发能力。至于说到心理准备，我想是风险与机遇共存吧。

问：请问时下什么样的游戏在上海最流行？

马：能够提供Internet网上对战或连线对战的网络游戏。因为今年上海的网吧十分流行，大者可容纳上百人，小的三五台电脑也自成一家。光顾网吧者大多为青少年，且基本上在玩游戏，这已成为沪上新时尚。但遗憾



金仕达办公楼外景



金仕达产品一览

的是正版软件的使用还不是太普遍。

问：除了8月份上市的《神秘岛II》，贵公司是否还将引进Red Ord的其它产品？

马：把《神秘岛II》作为今年引进的第一部游戏，主要是考虑到这个游戏的知名度和汉化后的价值。希望能有一个开门红。

《神秘岛》是一款冒险解谜游戏，由Broderbund旗下的Red Ord制作，在全球共销售400多万套，是颇具影响力的游戏。《神秘岛II》是它的续作。它画面精美、音效逼真、故事情节曲折动人、谜题极富创意，并有十几种不同的情节发展与结果。曾荣获97年E3大展最佳冒险解谜游戏奖。

下半年我们公司还准备把Red Ord的《战神III》(Warlords III)引进给国内玩家，以后还将陆续引进Broderbund的其它产品。

问：贵公司最近与第三波签定了合作协议，能透露一下这个协议的具体内容吗？

马：这次合作主要是投资，第三波对金仕达多媒体公司投入了80万美元（作为股份），与金仕达一起拓展国内多媒体市场。

问：第三波在大陆已经设立了全资子公司，在这种情况下对金仕达进行投资是否有其业务上的需求？

马：投资肯定是双方受益的，第三波与我们进行合作，业务上互补的需求是很明显的。

众所周知，第三波是东南亚地区最大的资讯公司，但其在软件方面主要是搞引进和发行，其开发能力相对较弱。现在国内玩家对游戏本地化的需求越来越明显，汉化技术正是我们所擅长的，此次合作后金仕达将为第三波进行产品汉化，从而提高该公司的产品本地化能力。另一方面，第三波有着多年从事软件行业工作的经验，我们可以很好学习。

问：今年是否还有其他游戏产品引进？

马：今年下半年我们计划上市10个产品，除《神秘岛II》、《战神III》外，还有《重装机甲》(Heavy Gear)、《终极战区》(Battle Zone)、《机甲斗士2》(Mech Warrior2)、《蚯蚓精灵》(Earthworm Jim)、《玛雅探险》(Fitfall: the Maryan Adventure)等几款游戏，另外多媒体产品也有一些，像《上海，精彩时刻》(Shanghai: Great Moments)、《神灯：女神的诅咒》(Zork Nemesis)等都是不错的软件。希望这些产品能够给玩家带来惊喜。

问：这些产品是否进行全面汉化？您认为汉化后的产品销售会有明显增长吗？

马：所有引进的产品我们都会进行全面汉化，从语言、文字到版本全部中文化。国外的产品，由于语言障碍，玩家很难领略到其精华之处，尤其是一些互动、冒险类游戏。去年我们汉化上市的《毁灭者》销售达到了5000多片，居同期游戏类产品的销售前列，汉化的作用十分明显。

问：金仕达是否有开发游戏的计划？

马：短期内我们将以本地化为主，同时也会开发一些高水准的教育类软件。当然，在本地化的同时，会培养技术实力，我想以后会有开发游戏的计划吧！

问：几乎所有业界人士都感觉，今年的软件销售很难，您认为是什么原因？

马：原因太明显了，盗版。我想向广大的电脑爱好者呼吁，请多关注一下正版市场。现在很多购买盗版软件的朋友推脱说因为正版软件太贵，所以才购买盗版。可我们做过调查，我们的《十大名著》单片每张仅售39元，套装320元，平均每张才32元，可还是有相当多的人购买盗版。问之则曰：不知道正版的价格如此便宜，否则肯定买正版。这说明很大一部分朋友不关注正版市场。如果大家都不购买正版软件，而去买盗版的话，正版厂商就无法赢利，从而也就无法以一些承诺与发展来留住日益短缺的高技术人才，也就无力给广大的爱好者带来更多更好的软件产品，到头来损害的还是爱好者自己的利益。为了我们有更多更好的软件，请朋友们更多地关注正版市场吧！



金仕达公司前台

问：非常感谢您接受我们的采访，也希望金仕达公司能够给广大玩家带来出色的产品。

从金仕达北京办事处返回编辑部的路上，我得知了国内目前最大的游戏制作公司前导退出游戏开发行业的消息。前导的退出，使这一本就很脆弱的行业变得更加单薄。在匆匆前往前导的路上，我一直在思考：游戏行业到什么时候能够走出黑夜。

★海外星座★

星耀达拉斯（上）

■文／赵峰



达拉斯，这个位于美国中南部的内陆城市，怎么看也不像是一个有史以来最血腥、最暴力电脑游戏的诞生地。但是，在过去5年多的时间里，以石油工业和Ross Perot（美国历史上第一个以个人名义竞选总统的人）而闻名于世的达拉斯，却实实在在地成了电脑游戏业中的"第一人称射击游戏之都"，并形成了一个达拉斯电脑游戏制作群体。这些主要由德克萨斯人组成的电脑游戏制作群体所采用的营销模式及经营策略，和那些历史悠久的同行们（诸如Acclaim Entertainment和Electronic Arts之类）比起来，无疑更具有进步的意味。它们热情地拥抱互联网，把它看成是自己业务的自然延续，对那些购买自己游戏产品的玩家来说，它们也显得更为开放，更加平易近人。除此之外，它们更在电脑游戏领域掀起了一场革命，凭借着Doom，Quake和Duke Nukem这些惊世之作，一改过去那种电脑游戏更适合"神秘岛"和"模拟城市"这类静止型游戏的陈旧观念。下面，就让我们来看看这一独特群体的形成过程，以及它们所采用的独特的营销模式和经营策略，并结识几位促成这一独特群体形成的有趣人物。

一．形成过程

1．幸运的起点

达拉斯电脑游戏制作群体的起点应该追溯到1987年。当时担任电脑咨询顾问一职的Scott Miller正在利用自己的业余时间编写文本冒险类电脑游戏，并以共享软件的方式来发行它们。毫无疑问，这种业余爱好并没有给他带来任何经济上的收益。Miller自然心有不甘，在完成了一个名叫Kroz的新游戏之后，他决定采用一种稍有不同的方式来发行。对此，Miller这样说道："我灵机一动，决定首先只发行游戏的一部分，并且基本上免费，但同时又（在第一部分中）声明完整的游戏应该还包括另外两个部分，如果你想[illegible]，就得[illegible]支付[illegible]费用。"

结果，几乎是在一夜之间，这种发行方式就获得了成功。Miller称，在Kroz发行的第一年里，Miller收到购买游戏的钱每周就可达1000美元（在80年代末期，这可不是一个小数目）！看到这种发行游戏的方式如此管用，Miller进入了一个疯狂的创作阶段。他夜以继日地编写新游戏，尽可能快地推出新作品，但渐渐的，他开始觉得只依靠一个人的力量已经远远不够了。于是，Miller和他上高中时的朋友George Broussard一起，用自己编写游戏赚来的钱成立了一家公司——Apogee，并聘请了一位电脑程序员Todd Replogle。在Replogle的大力协助下，Apogee推出了它的第一个作品，就是那个轰动一时的Duke Nukem。

就在德克萨斯州旁边的路易斯安纳州里，另外一家游戏制作公司也在悄然诞生。在接近两州边界线的什里夫波特城中，有一家以软盘方式发行的电脑杂志——Softdisk。有几个在这家杂志中打工的年轻程序员（其中包括日后大名鼎鼎的John Romero，Tom Hall和John Carmack）以Commander Keen的名义，模仿Miller的营销模式，也发行了几个共享游戏软件，并获得了一定程度的成功。成功使他们几个人大受鼓舞，也决定成立一家专业的游戏制作公司，并取名id Software，还聘请了Softdisk杂志的编辑Jay Wilbur帮助他们处理公司的日常管理工作。最初，John Romero等人把id Software的总部移到了位于美国北部的威斯康星州，但在经历了一个难熬的冬天之后，这些南方佬不得不决定回迁，并选择了达拉斯作为落脚点。此时已是1992年年初，而同城的Apogee正在为发行自己的新游戏——Wolfenstein 3D做着紧张的准备工作。

2．小心！Doom来了

迁回南方的id Software果然大为了得，一年之后，即1993年，Doom出世了！和达拉斯电脑游戏制作群体的前几个作品比起来，Doom才真算是一石激起千层浪，在电脑游戏领域引起巨大的轰动。Doom是一个强调暴力，强调人性黑暗面的游戏，孩子们和不少的成年人都对其爱不释手，它及其续集——Doom 2的总销售量超过了200万份。三年后，id Software又重拳出击，推出了Quake，更使世人对这家游戏界的新军刮目相看。Quake提供给玩家360度角的自由视角；你可以向上看，向下看，向任何一个方向看，这在是一个具有革命意义的突破，因为在此以前，自由视角几乎是不可能的，玩家只能笔直向前看，或是转着圈看一下。此外，出色的美工和关卡设计，Quake还具有一种很现实主义的色彩。几乎就在同时，Apogee也向市场投放了一颗重磅炸弹，它下属的一个分部——3Drealms推出了Duke Nukem 3D，以前那个老卷轴动作游戏——Duke Nukem的第一人称3D版本。Duke Nukem 3D也是一炮打响，它凭借着残忍的杀戮行为和带一点喜剧色彩的剧情而大受欢迎。



3．新成员的诞生

真所谓"天下大势，分久必合，合久必分"，也可说是正应了中国的一句老话："天下没有不散的宴席"，就在Doom和Duke Nukem 3D在电脑游戏领域迅速奠定自己地位之时，制作它们的企业内部却出现了不和谐的声音，并很快导致了企业高层人员的决裂。在流行音乐界里，有名的乐队组合最终都会以解散告终，原因无怪乎是创造性的人才之间，总会出现创造性观念的差异。和流行音乐界有某些共同之处的电脑游戏界也不能免俗，1996年末，几个原Apogee的员工组建了Ritual Entertainment，而Romero也离开了id Software，并带走了它的市场营销主管Mike Wilson和程序设计师Shawn Green，自行组建了一家公司——Ion Storm。早在一年多以前就离开了id Software，转投Apogee旗下的Tom Hall，这次又再次跳槽，加入了Ion Storm。

Ritual Entertainment推出的第一个作品是一个Quake游戏的任务版本（主要是为了充分利用它的3D引擎），名叫The Scourge of Armagon。这个游戏虽然并无什么特别过人之处，但它也给玩家带来了一个全新的冒险经历，几个全新的关卡和一些技术上的改进，而最近推出的Sin则要算是第一个由它自己制作的游戏了。Ion Storm的野心更大，公司一成立，就有几个游戏项目同时上马，其中包括：由Romero本人负责的Daikatana，由Hall负责的Anachronox，另外还要加上一个从别人（7th level）手中买来的Dominion。

Ritual和Apogee之间的决裂主要是由于当事人个性上有差异，而Romero等人离开id Software，则完全是因为彼此在游戏设计观念上的不同。Romero在解释自己离开id Software的原因时提到，他不愿意仅仅局限于制作"杀死所有会移动东西"的第一人称射击游戏，而他认为id Software却总在这样做。现任Ion Storm首席执行官的Romero说："我是以LucasArts和SquareSoft为榜样来组建这个公司（Ion Storm）的，在这里，我们可以制作各种不同类型的游戏，而不是一遍又一遍地重复制作同一个类型的游戏。现在，我们正尝试着给我们所涉及到的游戏类型带来一些具有创新意味的东西。"

4．工作狂，员工个个都是工作狂

在达拉斯电脑游戏制作群体中，绝大多数企业的规模都很小，所拥有的员工都在20人以下，而且主要都是男性成员，平均起来，每个公司所拥有的女性员工还不到两个人。员工人数不多，也就意味着每个人都必须承担很大的工作量。Ritual的一位程序员说他每周要工作70个小时，在游戏开发的间隙才可以在星期天休息一下。但他同时也表示自己非常喜欢现在的工作，因为"这完全是一种爱好"。

id Software的首席执行官Todd Hollenshead也表示，他手下员工的平均工作时间每周也在60～70小时之间，而且这还是在正常情况下，"如果是在情况紧急的时候，我简直就对计算他们的工作时间感到害怕。"这位id Software的当家人说："他们整夜整夜地呆在办公室里面，中间会抽空回家几个小时，去洗个澡，但真实的意图恐怕是让他们的妻儿亲眼看一下，他们还活在这个世界上，然后就又返回办公室。"

由于工作时间很长，这些企业的员工都喜欢把自己的办公室搞得像在家里一样。他们每一个人的附近都会有一台装满可乐的冰箱（他们绝对不会喝哪怕一滴酒）。另外，Ion Storm和Ritual两家还收藏有大量的街机游戏平台，其中包括Pac－Man和Defender，Ion Storm甚至还有一个设施齐全的小剧院！当然，睡觉用的床具，漱口用的牙刷等也是那些堪称工作狂的员工们所必不可少的装备。

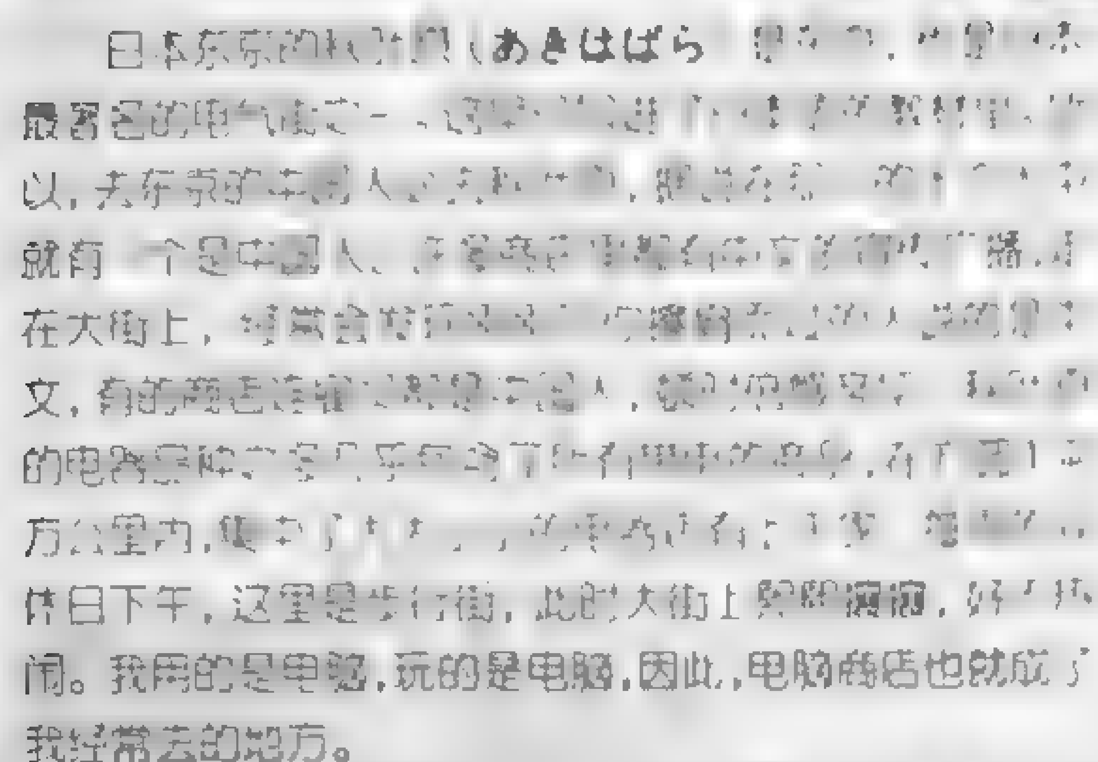
很显然，这种不分昼夜的工作方式对一些年纪比较大的员工来说，的确有些吃不消。我们在前面提到过的那个Replogle，也就是Apogee的第一个正式雇员，在Duke Nukem发行之后，就离开了公司，因为他感到自己在经过这么一番折腾之后，无论是在肉体上，还是在精神上，都有一种灯枯油尽的感觉。Jay Wilbur，在几乎是独自一人经营了id Software近五年之后，也于去年离开，为的是能够有更多的时间和自己的家人在一起。

Apogee创始人之一的Scott Miller说："这绝对是一个属于年轻人的事业，特别是在你准备投入大量时间和精力的情况下。"但同时他也补充说，在一个新游戏发行之后，还是会有一段时间比较空闲。"在下一个开发项目进行到一半之前，你还用不着夜以继日地加班。"（未完待续）

本栏编辑／CY

日本电脑市场一瞥

文/蒋昕



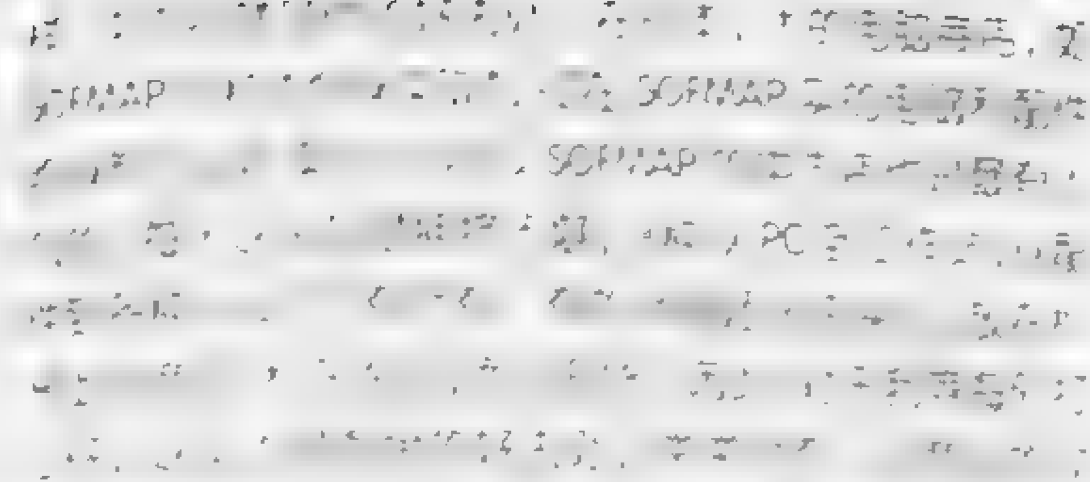
日本东京的秋叶原（あきはばら[illegible]最著名的电气街之一[illegible]以，去东京的中国人[illegible]就有[illegible]个是中国人[illegible]在大街上，[illegible]文，有的商店[illegible]的电器[illegible]方公里内，[illegible]休日下午，这里是步行街，此时大街上熙熙攘攘，好不热闹。我用的是电脑，玩的是电脑，因此，电脑商店也就成了我经常去的地方。

在秋叶原，大的电脑商店有 T-ZONE、LAOX、石丸、SOFMAP 等。这些店其实都是百货店，除了电脑以外，其它商品也有。但电脑是专门分开单独开设分店的，并且按电脑的分类再开分店，如 Windows 馆、Macintosh 馆、Game 馆等等。在日本，电脑信息业非常发达，因此商家都很重视电脑的销售。不仅在秋叶原，其它百货店里电脑的柜台也占很大的一部分。这些商店内布置精美，商品包含电脑主机、周边设备、软件和电脑书籍等一切与电脑有关的东西。从笔记本到台式机都是开架销售，你可以上前实际操作，旁边的店员也会热情地为你介绍该机的特点，还不时有新型电脑的展示会。本国的牌子有 NEC、SONY、富士通、东芝等，国外的有 DELL、COMPAQ、GATEWAY 等。这些电脑的键盘都是日本式的，与我们常见的键盘有点不一样。英文的键是一样的，但是标点的键不同，并且多了几个日语输入键。最近，笔记本电脑在日本比较流行，很多上班族都随身带着 NOTE 或 MOBILE(一种掌上机，使用 WINDOWS CE)。台式机中，液晶显示器是流行方向，现在在日本已经有不少牌子了。液晶显示器具有体积小、辐射低、省电等优点，并且可用数字端口直接与电脑连接，必将有很大的发展前途。NEC 有一款液晶一体机，简直就是一座艺术品。但液晶显示器的价格还太贵，是普通 CRT 显示器的一倍到两倍，看来还是等着降价吧。

在日本除了 PC/AT(日本也叫 DOS/V) 和 MAC 机以[illegible] PC98 [illegible] PC/AT [illegible] CPU [illegible] PC9821 [illegible] MMX [illegible] PC98 [illegible] Microsoft Word98 [illegible]最新的一[illegible] OFFICE8 [illegible] ATOK11 [illegible]处理是电脑应用[illegible]人占领，后果不堪设想。

软件在电脑销售中总是占有很大比重，电脑商店里一般都有专门一层卖软件。种类繁多，包装精美，绝大部分的软件都是日语版的。软件的本地化做得很好，即使是最新的软件也会有相应的日语版，由此也可见日本市场在世界软件市场中的地位。软件价格并不便宜，就拿游戏软件来说，一般的游戏软件是 3000 至 8000 日圆（人民币 180 至 480 元)。与中国的软件价格相比差不多，有的还贵点。但这是从中国人的角度去看，从日本人的角度来看，这个价格还是便宜的，因为一般大学刚毕业的日本人月薪是 20 万元左右。对于他们来说，买一套软件只要他们月薪的 1/20 不到，这已是日本的最低收入了（要知道在日本有的洗盘子的月薪也要 20 多万)。而对于一般中国人来说，月薪的 1/20 只能承受盗版软件的价格，我想这也是盗版在中国国内流行而在日本几乎见不到的原因。要想根治盗版软件，也有待于人们生活水平的提高，在可以承受的价格下，谁都会去买有质量保证和售后服务的正版软件，盗版自然就没有了市场。

在这里还要谈一谈中古店，即旧货店，秋叶原就有不少电脑旧货店。在电脑产品日新月异的今天，常常是刚买到手 2、3 个月的电脑，转眼就发现已经过时了。要为早已跑不动的电脑更新换代，却苦于无处处理旧的配件，或是囊中羞涩，想更新某一配件，却苦于现在的价格太高，这



[illegible] SOFMAP [illegible] SOFMAP [illegible] SOFMAP [illegible] PC [illegible]



[illegible]，我想在中国内可以多一些这样的中古店，开这种店可以让广大电脑拥有者各取所需，是不会亏本的。

在日本，除了大的电脑商店外，还有大量的电脑专门店，日本虽然品牌很多，但是自装机的还是大有人在，因此，电脑配件的专门店也很多。在秋叶原的西边的小巷中，这种配件专门店几乎到处都是，走在巷内，经常会有人递给你最新的电脑配件报价单，最多的是用黑色和红色油墨印刷的，这就是最有名的两家电脑配件专门店(PCBANK 和 Trisal)的报价单。这两家店面都很[illegible]，PCBANK 藏在一家卖电子元器件店的后面，而 Trisal [illegible]又窄又陡的楼梯上到 3 楼才到。但是这里的电脑配件价格是最便宜，要比大的商店便宜许多，而且几乎可以代表日本电脑配件价格的[illegible]。最新的 CPU 以及主板价格在这里都可以看到，[illegible]主板也是台湾[illegible]，如华硕(ASUS)等。CPU 中最新的 PⅡ400MHz 四月报价是 12 万日元(人民币 7000 元)，不过，这些报价每周都在变，总是不断地降价。[illegible]几乎每周都要降 100 至 200 日元，[illegible]东西不能看到就买。象 Voodoo Ⅱ 3D 加速卡，四月刚上市时要卖 3 万日元（8MB 版)，而且还没货，现在只卖 2 万 5 了(人民币 1500 元)。在这里还有一种叫作“Black Box”的商品，如 AWE 64 Value/Gold 声卡、Revolution3D、Matrox Millenia 2 高档显卡等，这些卡除了没有包装和保证书外，与正牌货没有什么区别，而价格要便宜不少，比国内价格还要便宜。据说这些都是走私货，包装其说明书是英文的，而正牌货都是日文的，保证期一般有 1 至 3 个月或更短。这样是否质量不好呢？这倒[illegible]，毕竟是真货，质量是没有问题的，买的人也很多，[illegible]，在那儿买过内存条（当时是 16MB EDO/6000 日圆，现在只要 3000 日圆了)、显卡和[illegible]。唯一要注意的是[illegible]时候要弄[illegible] For DOS V 或 PC/AT)还是 For PC98，否则买[illegible]。

[illegible]，在日本谈电脑就不能不谈 Game。秋叶原的 GAME [illegible]很多，店头放着大屏幕彩电，播放着最新的游戏[illegible]顾客试玩的 Game，SS、PS、N64 应有尽有，如果是好玩的 Game，还要排队才可以玩到。除了 TV Game 和 PC Game，还有电玩杂志和各种游戏的[illegible]以及中古 Game。拿 LAOX 和石丸的 Game 馆来看，店的布局大体是地层是卖电玩杂志和攻关书，然后 TV Game 和 PC Game 各占一层，除了主机和软件，还卖相应的配件，中古 Game 则在顶层。这样电玩迷们可以各取所需，因此这种店里总是挤满了人。来这种店即使不买东西，从一层逛到顶层也要一、两个小时。在日本，TV Game 和 PC Game 现在基本是平分秋色，好的 PC Game 如《Diablo》、《Quake2》、《三国志 6》(要卖人民币 600 元)玩的人也不少，只是 TV Game 更日本化，更符合日本人的口味，再加上不少 PC Game 中的大作，如《Tomb Raider2》、《Need for speed 2》、《Mote Racer》等都出了 PS 版，因此玩的人更多些。现在新出的 TV Game 有些已经跳出原有的游戏类型，如 PS 中有一款跳舞比赛的 Game，靠你掌握音乐节奏和即兴发挥来游戏，很有新意，也很有人气。很多日本人都有 SS、PS 两台游戏机，日本价格都是 19800 日圆(人民币 1200 元)，拥有 N64 的人并不多。问他们 SS 与 PS 哪一个更好？回答大都是不好比较，但是 PS 的 Game 数要多一些。看来，游戏机在硬件基本相同的情况下，软件数起了很大的作用。相比之下，N64 的软件数还是太少了。PC Game 和 TV Game 应从游戏的可玩性来比较，而不能从硬件的角度去比。游戏机只用于玩游戏，而电脑却不是专为玩游戏而制造的。虽然很多人买电脑大部分时间在玩游戏，但要知道你买一块高档显卡的钱就可以买一台 PS 或 SS 游戏机了。游戏产业在日本软件业中比重很大，有很多著名的公司。现在国内的游戏软件业也方兴未艾；希望能很快看到在世界软件业中也能出现有影响的中国电脑游戏公司。

编辑/PC 兔子

《VR 战士》VS《铁拳》

不完全对比研究



■文 宋玉

写这种文章往往给人以要分个是非短长的感觉。实际上我更喜欢把两个游戏一起拿来享用。街机上可以练一练《VR3》，回到家里又可以奥几把《铁拳3》，鱼与熊掌兼得的感觉很不错。真希望有一天 NAMCO 能加入 DREAMCAST，与 SEGA 合力出一部《VR 战士对铁拳》，那就可以享受用阿月啃 DURAL 脚丫的乐趣了

一、游戏风格

《VR 战士》就是《VR 战士》，《铁拳》就是《铁拳》，我更喜欢用手来分辨它们，而不是我的眼睛。正如同把人物做成 POLYGRAM 的未必就是 3D 格斗一样，《VR 战士》(以下简称《VR》)也并非因铁山靠而 VR，真正体现其个性的是那种与众不同的格斗感觉。《铁拳》(以下简称《TK》)同样是个性鲜明的例子，它与《VR》的发展就象是天平的两端：如果一侧加上几个砝码，另一边就会多出几个，只不过砝码的材质是迥然不同的。

《VR》以真实性和技术性著称，动作强调人所能及，音效强调接近现实，就连地形也是高低错落，凸凹有致。连续技的使用上更给予了玩家相当大的自由度，只以简单的招式就能创造出多彩的攻击组合。很多喜爱《VR》的玩家正是爱上了这种体现自我个性的连击方式。在招式的相生相克方面，《VR》同样做得相当完美，尤其是3代，已经达到了一种难以逾越的高度；相反，画面上的提高倒是次要的了。还有更重要的一点，《VR》是奠定了3D格斗基础的作品，之后的此类游戏无论如何变化万千，都离不开这个基础。从这个意义上讲，《VR》是空前的

《VR》所开创的3D格斗理念：RING OUT，键防御，压制，追击技，地面中段技，兴奋技，寸止，返技，下段投，倒地投，防御崩坏技，横移动技，特殊姿势，地形效果，3D残像等

《TK》的出现，可以说是把《VR》所奠定的3D格斗基础进行了全方位的包装，以强烈的视觉效果和千变万化的空中连续技为标识，掀起了3D格斗领域的又一面大旗。与《VR》强调真实感不同，《TK》常启用夸张的动作及画面表现来营造火爆的格斗氛围，记得拳冒出四五团火光把对手打出去三四个滚的场面早已让人见怪不怪，更不用说那宛如敲锣般的挨打声了，这在《VR》中简直是不可想象的。而在对游戏平衡性的处理方面，《TK》本身并不如《VR》严谨，多是利用某些互相克制的技巧如浮起与受身、返技与返技破坏等来找回平衡罢了，况且很多技巧也并不常用。在地面攻击方面，《TK》给予玩家的创造空间较少，你所能使用的不过是那么几套"机定连招"而已。如果硬要对它们进行组合的话，就必须冒被对手抓住破绽 K.O. 的危险；相反《TK》的空中连击则能将玩家引入想象力充分发挥的佳境，这其中的缘由会在后文中提到

《TK》所开创的3D格斗理念："粉尘格斗"，十连技，STUN HIT，架式，返技破坏，特殊防御，摔投连续技，"站起途中"等体势转换技，防御不能技，防御不能 CANCEL 技，跑动攻击等

不管《TK》怎样改变，也并没走出《VR》所开创的基础去，二者共通之处比比皆是。笔者认为最大的共通在于它们均不否认心理战的重要性。在高手互搏时，最终胜利之道往往是诱使对手犯下一个"小"错误；话也可以反过来说：掌握怎样诱使对手出错是成为格斗高手的捷径。相对于2D格斗而言，3D格斗在这一点上似乎更为瓜葛

二、指令输入系统

1. 通常技输入系统

由下表可见，无论怎样使用方向

项目/名称	拳	脚	防	复合技	[illegible]	跳跃攻击		起身			
					[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	中段	下段
VR	P	K	G	P+K以冲击为主 K+G以旋回为主	↓	⇑ or ↑ P	⇑ or ↑ K	G	P	K	↓K
TK	LP、RP	LK、RK	对手攻击的反方向	与主要参与的肢体有关	↓或↑	⇑ RP	⇑ LK 或 RK	LP	RP	RK	LK

键 [illegible]《VR》有 [illegible]《TK》[illegible] 配合 [illegible]《VR》[illegible] 判定 [illegible] 有"打技"与"踢技"之分，在《TK》[illegible]"按键并用"、"按键 [illegible] 中"、"按键时未按下 [illegible]" [illegible] 来配合攻击键使产生了"站起途中"、"蹲下途中"、"蹲下前进中"等特有的体势转换技

项目/分类	VR 技名	VR 指令	VR 判定	TK 技名	TK 指令	TK 判定
脚刀	SOMMER SAULT KICK	↗K	中	QUICK SOMMER SAULT KICK	↑ or ↗ or ↗RK	中
连腿	ILLUSION KICK	↘K、K、K	中、上、上	RAPID COMBO	↘LK、LK、LK	中、上、上
扫堂腿	LOW SPIN KICK	↘K+G	下	LEG SWEEP	⇓↘RK	下

附：相似动作指令比较　莎拉 VS 妮娜姐妹(见上表)

相似的人物，相似的招式，相似的指令，相似的判定，这就是《TK》诞生时"移植"《VR》的遗迹，也是现在想极力摆脱的影子

2. 投技指令

项目/名称	一般投指令	一般投解脱指令	一般投解脱时机	特殊投指令	特殊投解脱指令	特殊投解脱时机
VR	P+G	与攻击指令相同	将被对手擒住时	方向键+P+G	[illegible]指令相同或相似	将被对手擒住时
TK	LP+LK 或 RP+RK	与攻击指令相同	将被对手擒住时	与主要参与的肢体有关	以未被"困住"的肢体占将要攻击对手，部分投技无法解脱	已被对手擒住但未受创时

由上表可见《VR》与《TK》投技方面的最大区别在于特殊投技(含摔投连续技)上，《TK》似乎有略为充裕的时间进行解脱，这或许是因为 KING 的连投过于可怕吧

3 返技指令

项目/名称	一般返技指令	一般格挡技指令	判定	使用返技的时机	对特殊技的特殊返	返技连续技	返技破坏
VR	← or ↖ or ↙ P+K	← or ↖ or ↙ P	对向上、中、下段背后上段	对于攻击过程中	有	有	无
TK	← or ↙ LP+LK 或 RP+RK	← or ↙ LP+RK 或 RP+LK	对面上中及下两段背后上中及下两段	对于即将击中自己的瞬间	有	无	有

从操作感觉上来讲，《TK》虽然对时机要求较严格，但将上、中段合 [illegible] 较易 [illegible] 判断，况且某些角色 [illegible] 有 [illegible]，故返技会 [illegible] 常用到。在《VR》中的返技关键在于对攻击 TYPE(上、中、下段)的判断，这是比较困难的，所以 [illegible] 在街机 [illegible] 中也少见这 [illegible] 高手

三、连击系统比较

(一)有关空中连续技的试验

1. 游戏中重力加速度(g)的测定

这是有关于空中连击的重要指标：如果重力加速度大，则浮起高度相同的被浮起者下落时间更短，判断出招时机相对困难，技与技连接中被浮起者又会下降得更低，给空中连击带来麻烦。相反，重力加速度如果较小，则连击会容易进行一些。

根据物理常识，被浮起者(运动轨迹类似"斜抛")下落时间与从最高点作自由落体运动相同，依从公式 $H=\frac{1}{2}gt^2$ 计算得出 g

[illegible]	身高(cm)	实际身高(m)	浮高(cm)	实际浮高(m)	下落时间(s)	g(m/s²)
莎拉	[illegible]	1.[illegible]	16.2	1.60	0.50	12.8
影丸	8.5	1.78	20.6	4.31	0.86	11.7
妮娜	17.3	1.61	25.2	2.35	0.50	18.8
花郎	11	1.8[illegible]	30.4	4.73	0.68	20.5

条目说明：身高：被攻击者升至最高点时攻击者的实测身高(以排除放缩效果影响)

实际身高：由有关资料查得的角色身高

浮高：被攻击者的浮起高度(由重心至重心)

试验方法：攻击者与被攻击者使用同一角色，测定浮高及下降阶段耗时(下降阶段体势改变最小，可排除不必要的误差)，《VR》使用 SS 版《VR2》的内部计时器，《TK》使用《TK3》，秒表计时

使用的浮起技：莎拉→K，影丸(接近)←P，妮娜(↘RP)，花郎(→N↓↘RK)

试验小结：由上表可见《VR 战士》与《铁拳》中的重力加速度设定均高于实际的 9.8m/s²，即 gTK>gVR>g，尤其 gTK 达到了 g 的两倍以上。按理说如此一来《铁拳》进行空中连击应较《VR 战士》更困难，但为何在《铁拳》的对战中 AIR COMBO 如同家常便饭呢？这其中的原因一半是由于《铁拳》中普遍浮高较《VR 战士》为高，延长了下落时间；另一半便是下一个试验所要研究的。(笔者"有幸"测定了《VR2》中大跳跃时的重力加速度，其结果徘徊于 2－3m/s² 之间，看来说它是"月球格斗"虽有些夸张，但也不算过分。那么，《铁拳》呢？土星格斗？)

2. 受创滞空与绝对滞空率的测定

在日常生活中，如果对某一下落物体进行水平方向撞击的话，根据物



理学知识我们了解即将[illegible]的下落时间。而在游戏中，[illegible]物在受到滞空技（如《VR》中[illegible]PPP）攻击时，将不会下落，[illegible]这就是成为玩家常识的[illegible]。由于受创滞空而延长的下落时间使[illegible]创滞空时间（有创下落时间减无创下落时间）。按常理讲，这段时间纯粹是由于受创者受到击打引起的，延长值应等于滞空技第一击击中至末一击击中之间所消耗的时间（我们暂称之为滞空技耗时），但实际上是否如此呢？经测定发现受创滞空时间与滞空技耗时并不相等，而是略长一些，这就是由滞空技所带来的额外滞空，我们称它为绝对滞空时间，有了它就能使前一招收招硬直所带来的下落损失减至最低，而为后一招的接续创造有利条件

条目说明：滞空技耗时：指第一拳完全击出至末一拳完全击出之间所消耗的时间，于地面测定。

绝对滞空率：绝对滞空时间与滞空技耗时之比，此值越大说明每一击攻击带来的绝对滞空时间越长

无创下落时间：同试验1"下落时间"

项目 / 角色	所用浮起技	所用滞空技	滞空技耗时(S)	无创下落时间(S)	有创下落时间(S)	绝对滞空率
沙拉	→K	PPP	0.66	0.50	1.18	3.0%
影丸	(接近)←P	PPP	0.63	0.86	1.62	20.6%
悦娜	↙RP	LPRPLP	0.66	0.50	1.62	[illegible]
花郎	→N↓↙RK	LPRP	0.35	0.68	1.31	80%

试验小结：由上可见《TK》的绝对滞空率较《VR》高出数倍，即同样对浮起者挥出一拳，所获得的额外滞空要多得多，所以6－7段的空中连击也就不难做到了。当然《TK》中鼓励空中连击的措施还不只于此，后面将会进行说明。

(二)有关地面连续技的试验

1. 绝对不应期的测定

收招硬直与出招硬直对于广大玩[illegible]CANCEL[illegible]此时本方就很容易[illegible]御。因此，绝对不应期越短，[illegible]击就越易进行

试验方法：选择游戏中动作相对较快和较慢的两对角色，测定两次连拳之间的绝对不应期。(下表)

	使用技	绝对不应期(S)
沙拉	PPP	0.30
杰夫里	PPP	0.58
悦娜	LPRPLP	0.73
杰克	LPLPLP	0.67

2. 受创硬直测定

与绝对不应期相反，对手的受创硬直越短则越易被反击或防御，地面连击越难进行

试验方法：选用游戏中力量较小速度较快和力量较大速度较慢的两对角色进行对创，测定由受创至可作出防御动作时所需的时间

对创方向	使用技	受创硬直(S)
沙拉→杰夫里	P	0.34
杰夫里→沙拉	P	0.37
凌晓雨→杰克	RP	0.15
杰克→凌晓雨	RP	0.19

试验小结：《VR》与《TK》相比绝对不应期略短，而受创硬直则长出一倍，再加上对手因受创而带来的"心理硬直"，地面连击机会会变得更大。经常可以见到两个结城晶[illegible][illegible]提到。

三空中与地面攻击力对比试验

条目说明：[illegible]攻击力：《VR》以对手损失血格的长度计，《TK》以游戏中给出的攻击力数值计

项目 / 角色	使用技	空中攻击力	地面攻击力	空地比
沙拉	↘K	2.4cm	2.2cm	109%
影丸	↘K	2.9cm	2.8cm	104%
安娜	↑RK	15－17	22－28	64%
凌小雨	↙LP	20－29	30	83%

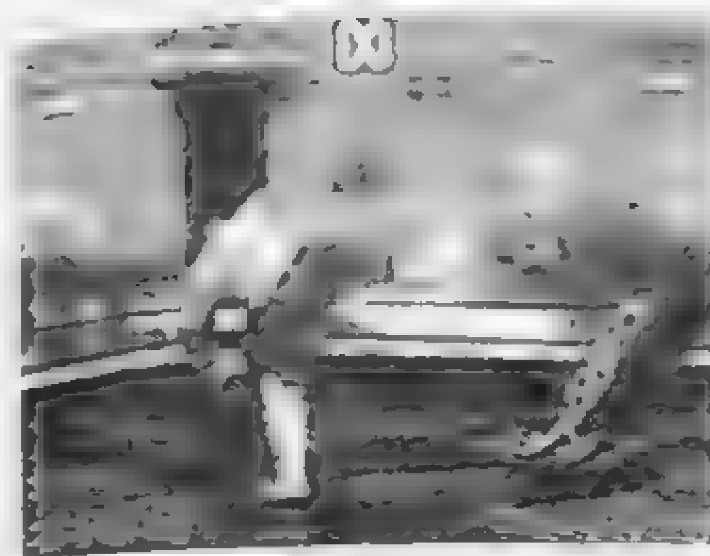
试验小结：《VR》中地空攻击力相差不大，而《TK》中空中攻击力较地面明显为低，如不使用多段连击则次浮空效果不大，这又是找平衡的证据之一罢

(四)有关压制攻击的试验

条目说明：倒地起身时间：被一般投技摔倒瞬间至完全站立所需时间，倒地时连打P或RP以快速回复。可压制时间：由对手浮起瞬间至本方可发出压制技时所需时间。测试时使用基本浮起技(→K或↘KP)

	倒地起身时间(S)	可压制时间(S)
沙拉	1.80	0.47
杰夫里	1.88	0.52
悦娜	1.03	0.75
杰克	1.10	0.82

试验小结：由上表可见《TK》明显较《VR》难于压制，况且攻击力很不理想，倒不如某些倒地追击(如凌晓雨的"扫腿伴身击")来得实用，故很少被使用；相反有时玩《VR》觉得好象就是为了随便怎么打倒对方，然后来个可怕的压制，这点尤以《VR3》为甚



五试验总结

《VR战士》支持地面连击的措施：①较短的绝对不应期②较长的受创硬直③攻击[illegible]摔技连续技

《铁拳》支持地面连击的措施：①大量的下中段组合技（相当不易防御，但一般以站防受创较小）②体势转换技使防御后的反击更为迅速③STUN HIT

《VR战士》支持空中连击的措施：①空中攻击力大②g相对小，下落相对慢，易掌握时机③绝对不应期短易接招④对手地势低使浮高相对加大⑤贴壁反弹时下落时间延长。

《铁拳》支持空中连接的措施：①很高的滞空率②较高的浮起高度③可用飞踢于高点截击④再浮起：这可以说是《铁拳》空中连击中的绝对重点，使用下中段组合再浮起技（如JULIA的前扫十字把）不但可将落地的对手打至首次浮起高度的60%左右，提供了再次连击的机会，况且其攻击力多数时候还以地面攻击计算，真是十分实惠。但部分再浮起技受侧滚影响，如JULIA的前扫十字把→左拳→穿弓腿→前扫十字把就可能因对手侧滚而不成立

四、有关人物设定的趣味解析

(一)人物类型比较(见右表)

同样以列表法，得出以下结果：

二地域比较：

《VR》中[illegible]50%　北美29%　[illegible]

《TK》[illegible]36%　北美20%　[illegible]18%

三格斗技比较

《VR》[illegible]武术50%　日本武术25%　异种格斗技15%　格斗技共8种

《TK》中前[illegible]日本武术44%　异种格斗技21.5%　中国武术19.3　格斗技共19种

(四)性格比较

《VR》中前三位为：冷静(32%)、凶狠(22%)、怪异(17%)

《TK》中前三位为：凶狠(29%)、热血(21%)、怪异(15%)

(五)血型比较

《VR》中前三位为：O型、A型、B型

《TK》中前三位为：不详、B型、A型

(六)身材比较

《VR》人物平均身高175cm，平均体重76.1kg，属中等身材

《TK》：人物平均身高188cm，平均体重91.9kg，属粗壮身材

(七)总结

1、如果把《VR》中各项占首位的特征相加，便会得出这样一个造型：一个中等身材、O型血、冷静的使用中国武术的亚洲男子，除了路数不同外，这不就是结城晶么！事实上《VR战士》的人物构成也就是围绕他而来的，如果你喜欢这个人物，使[illegible]《VR战士》的人物设定[illegible]亚洲人，打着亚洲拳，再拉几个粗壮的老外陪练，这就是《VR战士》的基本思路。不仅如此，还让老外也跟着打亚洲拳，难怪亚洲人喜欢得要命，老美讨厌得要命了，根据表中的"VR趋势"一项，甚至还可以对《VR战士4》作出大胆的预测：将增加2人，一人为南美或非洲"老壮"，性格凶狠，AB型血，身高180－189cm，使用怪异的格斗技；另一人为亚洲或北美女性，性格冷静，O型血，身高160－169cm，使用前三代中未出现的亚洲武术

2、如按上面的方法将《铁拳》各项特征相组合，得出的却是个四不像。的确，《铁拳》的人物设计是不拘一格的。最初它也以亚洲格斗为基础，但此后亚洲人及亚洲武术在游戏中的比例逐代缩减，而大量的血型不详、身材不称的怪异人物纷纷涌入，不管是多么怪趣的玩家（比如老美）也能在其中找到自己爱用的人物；而格斗技种类也变得极大丰富，几乎成了一个"格斗技博物馆"，这是与《铁拳》在日本国内被《VR战士》盖过，不得已转向海外发展的情况分不开的。

类型 / 作品	老人	一般男子	一般女子	壮汉	儿童	机械人	动物	神怪	总人数
VR1	12.5%	37.5%	25%	25%	0%	0%	0%	0%	8
VR2	18%	36%	18%	18%	0%	0%	0%	9%	11
VR3	15%	31%	23%	23%	0%	0%	0%	8%	13
VR均值	15.2%	34.8%	22%	22%	0%	0%	0%	5.7%	10.7
VR趋势	15%	30%	24%	24%	0%	0%	0%	7%	15
TK1	11%	28%	22%	17%	0%	11%	11%	0%	18
TK2	8%	30%	19%	8%	0%	8%	15%	8%	27
TK3	22.7%	22.7%	13.6%	9.1%	4.5%	4.5%	13.6%	9.1%	22
TK均值	12%	27%	18.2%	11.4%	1.5%	7.8%	13.2%	5.7%	22.3
TK趋势	15%	27%	11%	8%	5%	4%	14%	10%	25

来自前线的报告——

暑假读书

■文 天津RPG联盟 王奇

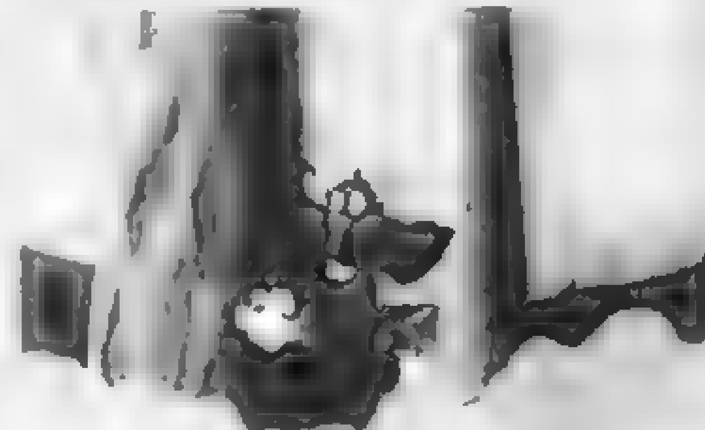
不知道书籍对你有过多大的帮助。对我27年的人生旅程来说,它不只是良师益友。还是盏照明的路灯 我的电子游戏生涯也与书籍有着极为密切的关系。上小学时读《希腊的神话与传说》、《格林童话》,大了点儿读《三国》《水浒》、金庸古龙,那时我并不能完全明白书中的意思,却对书中的故事情节,尤其是战争场面和魔法神话着了迷,老是想“我要是能……”“我如果在XX地方……”但是



这一切似乎离我的生活太遥远了,直到碰到了任天堂游戏机。后来呢?不说玩友们也应该猜出来了:《魂斗罗》、《燃烧战车》、《希魔复活》……就这样我把电玩变成了每天都要花上几小时的一种嗜好;但终究是一种上瘾的“癖好”而不是一种“爱好”。

曾有一段学生时代的日子,我把自己“关”进电玩的世界里,充耳不闻天下事,甚至希望考试的题目就是打《魂斗罗》能够使用一个人打三百万分。但是视线离开了屏幕,会发现还有很多事必须去解决、去思考。游戏能教你怎么样又跳又爬杀死一只怪兽,怎样面对一群冲过来的坦克用机枪[illegible]分相人类[illegible]游戏无法解释[illegible]色而不改色。被老师叫[illegible]愚的同学们[illegible]说不出话来 那冰冷冷的程序没有人类的感情 带着这些迷惑我去找母亲的一个同事。大家都说他爱读书有学问。他听我说了一大段话后就告诉我一句“去看书吧,就看《战争与和平》。”我把四本语文课本大小的《战争与和平》借来,没看几页就搬到一边了——看不懂,不爱看。再次回到游戏的世界。只拣一只消火怪兽,一群连一群炸毁坦克,伴随着消逝在空中的一声声“欢叫”,我感觉游戏程序里的东西难以让人理解死亡、理解战争。于是我再次捧起《战争与和平》,在托尔斯泰指引下神游那片战火纷飞的俄国大地。宫廷中争权夺利的尔虞我诈,战场上数百万人的互相杀戮,恍惚间,与主人公一同中弹倒下,厮杀声中仰望宁静的天空……答案找到了

后来,我照样玩电子游戏,却不再通关后苦想怎样完整杀死所有敌人 战略回合中如果有两个条件选择,我总是选择坚持几日撤退,军队进攻到某处而不是将敌人杀光清版过关。每每看到朋友们将游戏通关后,还要反复打关寻找更“干净利落”的玩法,总是劝他们算了吧。每次他们都会瞪着红眼珠嚷道“你玩游戏没有玩到精华,不求甚解,你懂得太少!”真是这样吗?“去看书吧”,那句话为什么又有[illegible]当我再次遇到母亲的同事,[illegible]我从《战争与和平》中得到的比他多,我想是天天碰见“怪兽”和“坦克”的缘故吧。临别时,他送给我一份书名清单,督促我抽空看看。这七八年来我不但看了这些书,还添了些。现在我把它送给大家:《战争与和平》、《九三年》、《幻灭》、《笑面人》、《基度山伯爵》、《钢铁是怎样炼成的》、《在人间 / 我的母亲 / 大学》、《三国演义》、《镜花缘》、《东周列国



志》、《平凡的世界》、蔡志忠漫画集,金庸的全部作品,南怀瑾的几部名作、

扯了这么多胡言乱语,也许有人会提出写作的问题。话说到这很简单了。古人云“熟读唐诗三百首,不会吟诗也会吟。”多伟大的作家也是从小看别人的书学会写作的(有人说那世界上第一个写书的人去哪儿找书看?)。嗯,咳咳,这个问题跟“先有鸡还是先有蛋”一样好解释……按逻辑推理,蛋肯定是鸡生的,无鸡即无蛋;而鸡的产生未必从蛋中来。概括说某物进化过程中成为了鸡,鸡在进化过程中选择蛋的方式来繁衍后代(掌声鼓励)

[illegible]

深层恐惧(DEEP FEAR)

厂商:SEGA 类型:AVG

机种:SS 评价:80



《生化危机》就象PC上的C& C一样,一段时间内会成为一种“时髦”的潮流,成为有市场销量保证的畅销名牌。本作也是有很浓的“生化”味道。和前一段PS机上的《神秘》相比,本作在发售之前就已被各大刊物吹得天花乱坠。试玩之下感觉还是不错,不过也就接近《生化1》的水平,跟2代相比还有很长的路要追赶吧!

游戏的背景是在海上发现不明坠落物,派往调查的船只不出意料地陷入了不明物体袭击的困境中,主人公及同伴要想尽办法逃出。本作创新之处在于主角除了体力槽还多了一个AIR计量。由于游戏中环境有缺氧情况出现,所以AIR计量可显示所处地区的空气残余量。这样游戏无形中增加了乐趣 本作的容量为2张CD,CG动画播放是很多的,而且质量不低、戏作系统基本上与《生化》一样,尤其是[illegible]著名的“抱拳踏步跑”

蓝·水之传奇

BLUE·LEGEND OF WATER)

厂商:HUDSON 类型:AVG

机种:PS 评价:80

[illegible]“水中盗贼者”,如果玩者游戏时的电视与音响效果很好的话,那么夏日炎炎,你却能坐在家中,面对一屏蓝蓝的海水,耳边传来阵阵海豚悠悠的鸣叫声,那种惬意可想而知 这次水中的“盗贼者”不再是孤身一人,身边多了一个忠实的伙伴——海豚,相伴左右,且能在关键时刻帮助你如:“协力”,可与伙伴一起出力清除障碍,“探索”,及时发现机关或陷阱;“待机”,解决一些需要两人同时开启的机关或需一人待在机关上时;“诱导”,可以帮你引开敌人 主角在每进行一段故事后可回到基地进行休整。在自己的房间里能查看资料,还可以玩“海豚拼图游戏”,成功后可奖励你观看游戏中的MOVIE。游戏中的难题级别适中,稍用点心即可迎刃而解;更何况身边还有一个聪明活泼的海豚,发现玄妙之处易如反掌

太阳表决(SOLDIVIDE)

厂商:彩京 类型:射击

机种:PS/SS 评价:80

此作未面市时已是搅得沸沸扬扬,通关之后感觉与以前的《战国风



云》相比没有太多进步 游戏虽然引进了两个较为新颖的设定,一是人物在远程射击时,还可以跟近身的敌人肉搏;二是杀敌后可得到各种强力魔法),但在一个正统的射击游戏中却破坏了原有的射击平衡感 此作从街机移植到次世代家用机上,考虑到家庭游戏的因素增设了多种难易度的选择;而家用游戏机的玩友对一般射击类的射击游戏,通常是选“最容易的模式” 本作在人物造型和背景画面上做得很“帅”。一开始就有三个不同人物可供选择:黑暗骑士、魔导师、飞翼战士 不同的斩击技加上多种攻击辅助性魔法,也许会给射击类游戏开辟新领域



爆走货车传说·男一匹梦街道

厂商:HUMAN 类型:RAC

机种:PS 评价:80

一个取材新颖的赛车游戏。故事讲的是一个平凡的货运卡车司机拥有一个不一般的梦想,他要用自己劳动的汗水将心爱的卡车装饰成全日本最引人注目最“酷”的“爆走级”货车。于是你就要帮他去完成这个宿愿。这个赛车游戏讲究“装饰”而不是“改造”,所以你所做的努力都能在下一次比赛中立竿见影,不像改造汽车配件那样,装上多好的发动机也只能在迈速表上看1小时几万里(?)。

由于在国外确实流行这种装饰货



车的玩意儿，所以游戏中可供装饰的东西五彩缤纷，并且日本味道十足，像能喷涂在货车侧面车板上的巨幅绘画（内容多达十余种，如龙、美女、云等），装在车头类似航船上的吉祥物。与《RAGE RACER》相似，玩者还可以自己绘制喜爱的图案。游戏中有一个常见的“全国制霸”模式，三个小故事模式《男之华道》、《燃烧炎之舞》、《日本纵断物语》。本作虽是个赛车游戏，但对驾驶技术并不要求很高，尤其是一般赛车游戏令人头痛的转弯问题。本作设定为玩者只需为卡车在高速公路上选择行驶道，卡车就能自动在此行驶道上行进，遇到弯路会自动调整。开着这样“自动化”的卡车，按着喇叭向前面挡路的车示威，听着游戏中极具特色的十多首日本演歌，那种感觉……

双面女郎(DOUBLE CAST)

厂商：SCE　类型：AVG

机种：PS 评价：80

一个真正属于次世代作品的节目，这种类型目前流行的说法应为交互式动画游戏。对于以往那些静止画面配上文字的呆板同类游戏，本作显得轻松活泼。游戏的过程投入进去感觉是操纵了一部动画。游戏的片头动画做得非常美，而且很具悬念（如果只评片头，我给满分），剧情也非常扣人心弦。虽然大部分玩者不懂日语，但凭借玩RPG练成的“胡译大魔法”，再加上剧中人物鲜明的形体语言，总能明白个“七上八下”

故事是个类似施瓦辛格的《全面回忆》的“惊险剧”：女主角失去了记忆，机缘巧合下参加了男主人公的演剧团，在一个剧本拍摄过程中，她的记忆慢慢（举双手做嘘嘘状）……本作有多种结局，一两遍通关是不能体会其中的奥妙的。如果有较好的结局记录，做为奖励会看到由SCE制作的另外个交互动画《拥抱季度》、《森巴结他》、《细辛之花》，不过用索尼中文金手指卡可直接调看光碟上的所有动画，包括这三个广告片

战争游戏 (WARGAMES)

类型：战争模拟

机种：PS　评价：90

如果不是亲眼所见，你很能想象这部作品能把战争场景做得多么逼真。如果有人想看看PS机的3D机能到底如何，这个《战争游戏》是个最好的演示片。本作最迷人的莫过于双人对战模式。双方从基地派出自己的坦克、直升机、武装机兵，或单独奇袭，或全体攻击图时。将战争的气氛渲染得[illegible]为夺军旗和[illegible]“红色警报”的精彩

足球 RPG

厂商：SEGA& ENIX　类型：RPG

机种：SS　评价：80

游戏史上第一个以足球为题材的RPG——这是我没见到这个节目时，从广告上得来的解释。玩了以后才发现ENIX这个RPG金牌，这次的拿手好戏太欠火候了。它应该叫做游戏史上第一个披着“RPG”（羊皮）的育成足球（狼），简直就是前一阵土星上出的“育成足球”的完美版。故事更丰富了，情节更曲折了，能出国瞎转悠了，但育成成分还占了相当大比例，称之为RPG欠妥。不过此作还是颇具魅力



的。作为“临危受命”的日本队个人监督，面临着怎样带领一支离世界足球强队水平还差一大截的日本队（中国队差两截子，有“一截子”是在世界杯踢得头破血流的韩国队），在有限的人生旅途中夺冠。游戏中的主角每两年重新订契约，也可“转职”去别国任教，但必须完成所在国提出的条件，否则……还可到各地购买体育用品（即RPG中的道具）来增加自己和球员的各项能力，不知有没有带“准星”的球鞋。

精灵召唤

厂商：[illegible]　类型：S·RPG

机种：PS　评价：70

此作首先值得一提的是战斗画面，很象电脑上的《侠客英雄传》，这种画面使战斗显得迫力十足。其次操作系统做得简单明了，尤其是道具栏。人物移动与攻击行为增加了LV



限制，使战术性增强了。主人公还有专门一项技能“守护”，可替精灵们抵挡一次攻击——有些像《樱花大战》的大神——也许是讨取欢心吧，反正不幸被砍至GAME OVER就只能NOW LOADING……

一句话介绍:



魔剑美神

机种：PS 类型：S·RPG 评价：70

战斗场景模仿《财宝猎人》，战斗时AI设定得不伦不类，幸亏游戏中还有质量很高的动画可看。

东京魔人学院剑风帖

厂商：ASMIKACE 机种：PS

类型：AVG＋SLG 评价：80

人物造型很有漫画味道，通常AVG模式时与人物对话可采用8种表情回应对方；战斗时是传统的战棋回合制

Q版赛艇(CHORO MARINE BOAT)

厂商：TAKARA　类型：赛艇

机种：PS　评价：75

与一般同类作品相比显得更火爆，因为比赛时可以“开炮”；游戏中设计了很多有趣的模式如“救生模式”、“击沉敌舰”，对战时甚至可以选用潜水艇。

洛克人 RPG (ROCKMAN SUPER ADVENTURE)

厂商：COPCOM　类型：ETC

机种：PS/SS　评价：60

通篇就是以洛克人为主的动画，加上经常出现的迷你射击游戏，竟动用了3CD容量(FFⅦ?)，真是“该打屁股”，不如干脆叫“洛克人神枪篇”

日本育成足球 COMBINATION PROSOCCER

厂商：AXELA　类型：SLG

机种：PS　评价：80

绝对模仿SS《足球俱乐部》的作品；不过一直垂涎的PS玩友可以过过教练的瘾了

饿狼传说 SPECIAL DOMINATED MIND

厂商：SNK　类型：对打

机种：PS　.评价：90

绝对不逊于SS版，而且增加了一个新角色；片头的动画实是《饿狼》系列的一大美景。

油轮大战 CRISISBEAT

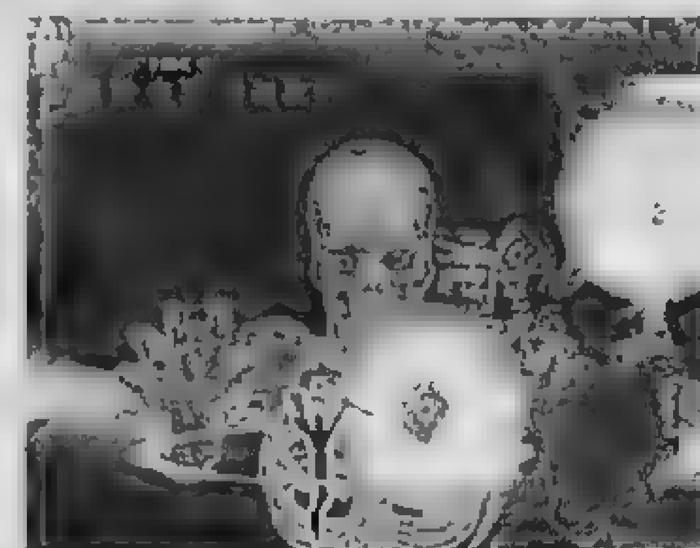
厂商：BANDAI　类型：ACT

机种：PS　评价：60

一个华而不实的双人过关游戏，很短时间就可通关，令人有一种受骗的感觉；像SS的《快打刑事》？差太多了！

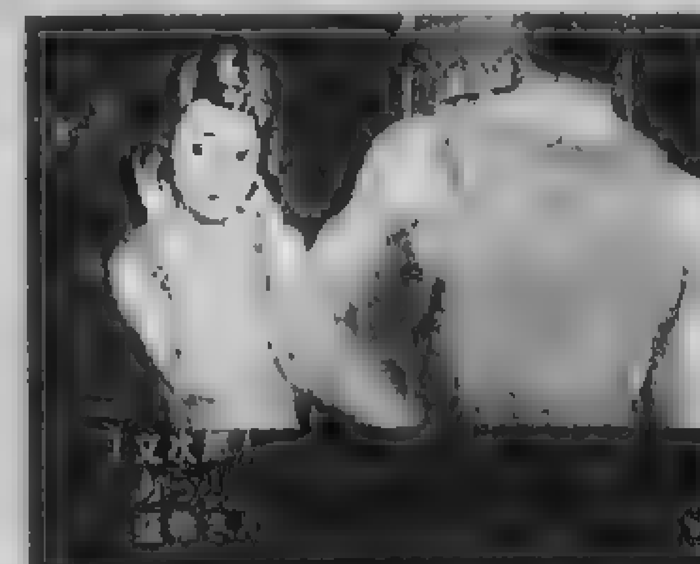
神偷赛车 GRANDTHEFT AUTO

厂商：BMG发行　类型：赛车



机种：PS　评价：70

电脑上的版本近期也推出了，叫什么《侠盗猎车手》，挺别致的一个构思。一个“坏人”为了完成一些邪恶任务，一会儿抢别人的车，一会儿在街头上步行射杀市民；既有枪战、赛车，又有文字冒险成分，可惜场景和赛车做得太不象话了。



后记：结稿时SQUARE的《武藏传》到手了，笔者试玩4个小时已经深深地被吸引了。这绝对是个100分的游戏，自从《天地创造》以来很久没有一盘动作RPG能给人这种愉快的感觉。可以肯定近一段时间，PS玩友谈论的除了《最终幻想Ⅷ》试玩版就是《武藏传》了。

新作短波

千臂(THOUSAND ARMS)

PS　RPG　ATLUS　98年12月

阿特拉斯同广井王子的RED COMPANY共同开发的RPG《THOUSAND ARMS》，无论从标题还是角色形象均让人想起SCE的那款《WILD ARMS》，担任游戏原稿及企划的伊东岳彦是日本漫画和动画界颇具影响力的人物，他的诸多作品如《霸王大系》、《星方武侠》等作品不但在日本极受欢迎，在国内也有不少崇拜者

这是一个众国交纵的剑和精灵的世界（典型的日式RPG风格）[illegible]相融合的小国特拉德佳尔湾，在其充满绿色的边境地区有一个世代相传的精灵锻冶师家族，其继承人[illegible]特莱安福每日过着无忧无虑的贵族生活，直到一日该地区被帝国[illegible]阿诺巴洗劫……家破人亡的[illegible]泊到首都波依斯比，在[illegible]听精灵之心的少女索蒂娜有了[illegible]相遇，冒险也随之展开……

游戏的场景很丰富，既有山青水绿的田园风光，也有充满现代化气息的文明都市，当然还有神奇飘逸的仙境迷宫（最令那些没有足够时间游戏的人头疼，例如笔者）。游戏系统目前尚[illegible]，但有一定创新。往常的游戏[illegible]的POLYGON技术，[illegible]角色做成3D图形而背景则[illegible]2D方式表现，笔者一直认为后者[illegible]合32位机，许多著名游戏如《铁拳2》、《最终幻想Ⅶ》、《生化危机》等均采取了第二种方法。而本作的创新在于反其道而行，将游戏角色用2D表现而背景全部做成3D多边形，因此角色的一举一动十分细腻，从某种角度来说很有点皮影戏的感觉。这种2D和3D巧妙的融合方法给人一种全新的感受。制作人广井王子对本作似乎充满信心，在6月22日的软件发布会上，广井表示该作品的发售目标是100万

EHRGEIZ

PS　ACT　SQUARE　98年12月

由SQUARE和NAMCO共同开发的格斗游戏《EHRGEIZ》以细腻的游戏背景、独特的操作系统和令人兴奋的角色设定在街机游戏中赢得了一席之地。本刊也介绍过这款3D格斗作品，如今PS版《EHRGEIZ》终于要推出了。

负责开发这部作品的梦工厂制作小组曾凭借《TOBAL》系列风光一时，因而《EHRGEIZ》无论游戏系统或出招方式均与《TOBAL》系列十分相似。PS版《EHRGEIZ》在继承了街机模式外，增加了A・RPG模式，这同《TOBAL》的QUEST模式十分类似，另外游戏中包含了不少迷你游戏，如无限战斗的"生存游戏"或"绕台奔跑"(?)等。游戏的出招分上下段攻击、防御及必杀技等，同《TOBAL》系列的按键设置亦有异曲同工之处。还应该提出但无需强调的是，游戏的CG仍是SPUARE风格的高品质画面。

在7月16日发售的《武藏传》的第二张CD中收录了本作的体验版，其中有近1分钟的体验版专用DEMO，可使用的角色有3名，包括三岛拳、鬼子母神阳子和久违的《FFⅦ》主角克劳德。据悉，正式版中还有包括蒂芙在内的其他《FFⅦ》中的角色。

莱盖亚传说

PS　RPG　SCE　98年秋

战斗系统中融入格斗游戏要素的RPG游戏《莱盖亚传说》是今秋SCE推出的又一款大作。

传说中的莱盖亚是块神秘的大陆。自古以来人们在这里同一种称为"兽"的生物和平相处，"兽"曾是人们赖以生存的便利的工具和伙伴。然而不知从何日起，"兽"被一片奇怪的"雾"所控制，开始攻击人类并变成了邪恶的野兽。利姆村的少年班拥有冷静的性格和强烈的正义感，受命运之神的安排踏上了驱除怪"雾"拯救人类和"兽"的征程。

游戏中登场的主要人物有3名，除了以上介绍的班之外，另有狼人少女诺娅和僧侣格拉，[illegible]人均是[illegible]使用特殊武器并拥有共同命运的人

游戏中不论人物或背景均以POLYGON制作，尤其值得强调的是它的战斗系统。通过拳、脚等按键的不同组合任何人均可以简单轻松地使出必杀技，战斗效果不亚于一款3D格斗游戏，十分华丽火爆。就开发画面来看，其出招方式和SQUARE的《异度装甲》有相近之处。SCE的发言人表示，游戏已进入最后调整和测试阶段，开发十分顺利，今秋推出绝对不成问题。

Another Mind

PS　AVG　SQUARE　98年秋

史克威尔推出的首部文字冒险游戏竟是一款使用真人影像扫描的游戏，有些令人吃惊。在挑战了格斗、动作、赛车等游戏类型后，史克威尔这个"多才多艺"的公司是否能再度获得成功呢？

游戏的主人公是一名高中二年级的少女，名叫叶山瞳。一天，她的头脑中突然有另一个声音对她讲话，这是和她的性格完全不同的一种感觉。瞳的意识中有另外一个人……那个人就是你！

玩家作为瞳的意识中的伙伴，不断同她交谈沟通，指导她面对迎面而来的种种难题。与瞳对话，需要玩家选择适当的文字组成语言，这也是本作最大的特点：DIALOGUE SYSTEM即对话系统。

游戏分为多章节，每章都有令人或激动或深思的经典故事，惊险、恐怖、欢笑、泪水……玩家将在复杂的心情中帮助瞳解开一个个谜团，与她一起成长。

与一般游戏不同的是，本作的主人公同玩家扮演的不是同一人物，你只是作为一名潜入瞳的意识中的另一人物存在，这就需要与瞳通过一种方法交流，即上面所提到的"对话系统"。在获取瞳的意识的瞬间，玩家必须通过文字选择来组织自己的话与她交谈，不同的选择组合会表达不同的感觉，导致游戏进展情况的不同

举例来说，瞳与一名男子在高速公路驾车飞驰，这时瞳突然对意识中的你说肚子饿了。如果你打算劝她与那名男子一同去吃饭，那么你应该做如下选择。由于日语语序是宾谓形式，所以必须先选择谓语，屏幕上会出现提示字符，如"劝告"、"叫醒"、"喜欢"等，若要表达上面的意思只需选择"劝告"即可，接着需要选择适当的表达方式，如"劝告吧！"、"劝告吗？"、"劝"或"不劝"等，然后选择宾语，如"劝告他"、"劝告你"等，之后要确定内容及选择状语，是去"休息"、"喝咖啡"或"听音乐"，将以上各种选择组合后，便可以表达出一个完整的意思。根据不同情况选择不同的方式，按自己的喜好同女主人公对话是本作最大的特点。不同的对话会使瞳产生不同的反应并导致故事情节发生很大的变化、以上面例子而言，若劝瞳与那名男子去吃饭休息，她会表示感谢并承认你是个诚实可靠的指导者。若向她表白"我喜欢你"，她会稍显不知所措。若拼凑出一句"让他出车祸"，她会表示惊讶"你在说笑吧！"。若告诉她"我喜欢音乐"，瞳则会无奈地摇摇头："是吗？没劲……"（由于语言障碍，对于多数国内玩家来说，SQUARE在这部游戏中的尝试也许就是"没劲"）

游戏开发者小久保和星野雅纪均是曾参加过《最终幻想Ⅶ》和SFC名作《时空之轮》制作的著名游戏人。小久保在谈及游戏类型时说，SQUARE从不拘泥于某种游戏类型，虽然其《最终幻想》、《浪漫沙加》系列极具影响力，但曾在电脑游戏时代SQUARE是以AVG为主的。星野认为，采用真人拍摄的游戏，可以从现实中召唤出幻想的力量，SQUARE的游戏制作者们从没有对真人图像游戏有任何反感。星野表示真人造型比动画人物更容易使人投入。

扮演叶山瞳的演员是东京的17岁少女松下恵，她曾在电视剧《科长的厄年》中有不俗表现。据悉，游戏实景拍摄工作正在东京新宿等地顺利进行。在7月16日发售的《武藏传》的第二张CD中有《ANOTHER MIND》的欣赏影片剪辑。

光明力量Ⅲ脚本3・冰壁之邪神宫

SS　S・RPG　SEGA　98年夏

《光明力量Ⅲ》的完结篇《冰壁之邪神宫》会在今夏很快与SS玩家见面。在领略了《王都巨神》和《受狙神子》的风采后，许多SS玩家都对这款最终作品望眼欲穿。

据悉，本作主人公是在前两部作品中均出现过的雇佣兵朱力安。故事则以前作中无法涉足的北方邪神宫殿为中心展开。再次强大的邪恶教团布尔萨姆趁帝国混乱之际，利用威力无比的飞行器发动攻击，硝烟战火笼罩的帝国面临着前所未有的危机……朱力安肩负着救国之命踏上了茫茫征程，幸得掌握圣杖神力的神子格拉西亚相助，二人共同完成完结篇之冒险。

本作仍然采用了前两部作品中的系统，即前一部作品的不同选择会对续作中情节演变产生影响。玩家以前的选择不同，导致的结局可能完全不同，三部作品互相影响渗透，交汇成《光明力量Ⅲ》史诗般壮丽的故事。

本作中将登场的巨大飞行器似乎是三部作品中最强大的武器。这个外型酷似蘑菇的谜之飞行器是敌是友目前还不清楚，不过其看似张牙舞爪的外表和主人公眼中燃烧的战意证明其来者不善。

难症会诊

取药处

1.《大地传说Ⅱ·命运守护神》(PC)

问：过了阔蓝村，来到莉弗山洞，打死了蓝色蜘蛛，找到小女孩的尸骨后需找到莎拉，但只能听到她的哭声却找不到人。洞窟北面的小房间有几根石柱挡住，不知如何通过，请高手指点

答：还记得片头动画中袭击小女孩的蜘蛛吗？如果打死的是那个样子的蜘蛛并调查了小女孩的尸骨，那应该听到一声"轰隆"的声音，在墙壁上仔细寻找会发现一个小小的入口，大多为走到入口时自动导入才对。如果无法通过，可能是洞中的蜘蛛没有全部被消灭的缘故

（北京 张巍）

2.《黑暗王座》(PC)

问：骨塔一楼左边中间的门如何开启？巴兰卡祭坛何物可祭？二楼一条长长的通道并排有4个按钮，不知何用？三楼左上方的门无法开启，且在两块活动地板旁有一门，按开关后现一狮头道："你有没有足够的信心？"请问如何是好？

答：三楼左上方的门需用在一楼中下方沾娜密室的壁龛中找到的棕灰色钥匙开启。

一楼左边中间的门必须用在三楼上方靠左得到的象牙钥匙才能打开。从此门进入地下室，在地下室找到坩埚。此后再回三层即可打开那道有狮头的门。之后去依微市买得或向莎蒂要得（前提是先前救过罗拉）大地粉末。回骨塔，将坩埚置于巴兰卡祭坛上，将大地粉末连同以前得到的泥水、蜂蜜和血红石一起放进坩埚内，不消一时即可得到解药。

问：在向龙怪要国王的解药时，它向我索要"贡品"，但试遍了手边的每件东西都不行，请各位指点迷津。

答：龙怪索要的"贡品"可在瑞尔寇洞穴2层找到。可以是青玉通道中的镶钻匕首，也可以是玛瑙通道中的银制脚杯，就看你选哪一个了。

（北京 PUPPY）

3.《福尔摩斯探案·玫瑰纹身》(PC)

问：向管家询问格罗夫为哈里伯顿爵士夫人拍摄的照片的线索后，回到贝克街221B，发现了小维吉尔，与他交谈并给了两次糖，但小维吉尔仍不理不睬，游戏无法进行下去，请各位大侠拔刀相助

答：这种情况本人也遇到过，可能是一个BUG。记住回来后与小维吉尔对话并给了一次糖后，千万别再给。去旁边的杂货店与店主交谈，会发现新出现一句"小维吉尔怎么了？"对话后再给他一次糖便可继续。希望你在给糖前有SAVE

（北京 张巍）

4.《天龙八部之六脉神剑》(PC)

问：第2关大理城街上，为买十八学士花算钱。到城外的山谷遇到3个山贼，解决掉两个喽罗但那个会气功的头目怎么也打不死，请问有什么办法？

答：那个会气功的头目每次发招的动作都很大，趁他招式的空隙踹他一脚后赶紧向下闪开，重复数次并不断使用S-L大法就可以干掉他了。

（北京 吴然）

5.《沙拉那之剑》(PC)

问：在铁克思使用黑神器后，推倒了门旁的两座雕像。顺着通道一直走，最后遭到变形人的攻击。每次打他总死而复活，于是使用精灵石打败了他，但还是复活；戴威欧有伤不能再用精灵石，请问变形人怎么才能击败？

答：非常遗憾，现在已无计可施，只有牺牲戴威欧，让他最后一次使用精灵石，与变形人一起升天了……不过戴威欧会变成一块王权石。请做好心理准备，以后还有几位要牺牲，可别太伤心了

（安徽合肥 郑建东）

6.《魔神战记2》(PC)

问：在神匠村如何找到村北的梦幻谷入口？

答：神匠村东北方的洞窟就是梦幻谷入口。洞中有自动传送装置，一走错就会被传送回洞口，正确的路线只有一条。一进洞往右走，遇岔道向下进第2层。一直向右可进入第3层——一直往左走沿着通道下面的路可进入第4层，从左边往上去的通道一直走可进入第5层，一直往上走进入第6层，沿路直走，遇岔道口往右进入第7层，再往右走可遇到了神色甲斯摆，他会指导你如何将游戏进行下去

（江苏南京 张森）

7.《魂之利刃》(PS)

问：黄星京的究极武器如何取得（其余79种武器已找齐）？

答：在最终战击败最终BOSS后，马上存盘，之后去距离最终战场最近的一处战场战斗，胜利后便可取得"含光"。注意必须一次成功，如失败则须立即RESET读取进度。

（北京 CLOUD）

所有人的究极武器入手方法是相同的。取得其余7把兵器后，再到除最终战场外的战场去战斗，并故意战败；回到地图画面后，若角色摆出一个失败姿势，则说明已遇上究极武器。只要到与这个战场相连的战场去战斗，获胜即可得到究极武器。

（广西北海 童剑）

8.《命运传说》(PS)

问：最后在空中都市戴克罗夫特（ダイクロフト）中一传送点，将众人分别传送到一黑暗房间的各小屋中，聚齐之后再走仍被传送回来，不知如何通过？

答：被传送回来后，如果在来的路上找到デリスエブレム的碎片4块，再一次通过时就能把魔法阵解除。如果来时没找到碎片就在被传送回后走一次回头路，大概走回3个传送点，走下楼梯再上旁边的楼梯，经传送进入房间就能拿到4块碎片。

（广东东莞 陈国光）

9.《街》(SS)

问：在第2张盘雨宫桂马的最后一小时，他突然脑海中浮现出放炸弹的人的影像，此时游戏要求输入此人的姓名的平假名，请问该输入哪些字母？

答：输入あめきうけいま即可。

（北京 马宏斌）

10.《SONIC R》(SS)

问：如何才能得齐所有隐藏人物？

答：在每场比赛当中集齐五枚SONIC金币并取得前三名，便会出现以下人物：

RESORT ISLAND：MACHA SONIC

RADICAL CITY：MECHA TAILS

REGAL RUIN：EGG ROBO

REACTIVE FACTORY：MECHA KNUCKIES

如果在以上四条赛道都取得第一名，就会出现隐藏赛道REDIANT EMERALD，在这条赛道上再取得第一便可使用隐藏人物Dr. ROBOTNIK。

在前四条赛道中可以进入一些秘道并在其中取得宝石，集齐所有宝石之后便可使用另一隐藏人物SUPER SONIC。进入秘道方法如下：

RESORT ISLAND：取得50个金环门才会开

RADICAL CITY：①地点在右面不远处，有一地洞，取得20个金环才会开②另一个门需要50个金环才能开

REGAL RUIN：①在起点不远处左面，要50个金环才能开②通过一斜坡后的右面，需20个金环才能开

REACTIVE FACTORY：①在大回旋之后，需50个金环②在一处空中有一电子仪器，写有"GO"字样，左前方有一小路，沿路即到，需50个金环。

（江西南昌 刘玮）

11.《少年兵团》(SS)

问：玩出最佳结局需要满足什么条件？

答：玩出最佳结局——即成为国家骑士团的条件如下：

フエンリル王国

①951年2月在宿屋中ルイ－ザ提问时回答"はい"

②在独立中队救援任务中，战斗终了后グスタフ未被击退

③在宝石夺取任务中，海贼宝石由自军夺回

④在佣兵团击退任务出发前（敌人为葬送佣兵团），クリスティナ4世提问时回答"はい"

ゼクセン公国

①与フエンリル王国①相同

②在敌砦攻略中，敌佣兵团的秘宝由自军夺回

③在占领兵粮库的任务中，战斗终了时マンフリ－ト王子未被击退

④在占领兵粮库的任务结束后テレジア提问时回答"いいえ"

エスタニア共和国

①与フエンリル王国①相同

②在驻屯军击退任务结束时ビアンカ未被击退

③在佣兵团击退任务出发前（敌人为血烟佣兵团），アルベルト提问时回答"はい"

④在救助村人的任务结束时村人中队必须存在

神圣ラ－ナ帝国

①与フエンリル王国①相同

②在防卫战突破中，战斗终了后ミカエル未被击退

③在骑士团击破任务中，大司教イグナテイウス由自军击退

④在骑士团击破任务中，战斗终了后マルガレ－テ提问时回答"はい"

グランリ－ル王国



①与フエンリル王国[illegible]
②在进攻军击退任务中[illegible]
③在进攻军击退任务[illegible]
④在宝剑夺还任务中，宝剑必须由自己取得
マイラルド王国
①与フエンリル王国中相同
②在援军合流阻止任务中，必须消灭所有敌人
③在撤退兵追击任务中必须消灭所有的撤退兵
④在任务终了后エセルバルド提问时回答"はい"

以上条件前提是长期在一个国家接受任务并胜利完成每个任务（如果总是飘游不定则会出现众叛亲离的坏结局），主人公对该国的贡献值（友好度）会不断上升，当贡献值高于150以后就会成为王国骑士。如果拒绝成为王国骑士并能完成每一个任务，则可完成另一种结局——"大陆最强的孤高的佣兵团"

（吉林长春　左富）

12.《幽游白书——魔强统一战》(MD)

问：游戏中浦饭的灵丸散弹枪的最高级如何发？即"下下A"的最高级。仙水的"下下A"最高级与户愚吕弟的"下下A"相同吗？阵在空中时飞速下降如何使用？幻海有无灵光弹反冲？

答：浦饭的灵丸散弹枪没有最高级。仙水的"下下A"最高级与户愚吕弟的"下下A"相同，连打A越快威力越大。阵在空中时，只有等他按一般速度下降。幻海无灵光弹反冲。

13.《梦幻之星Ⅳ》(MD)

问：在那颗未登录的星球上，通过勇气之塔和力量之塔后，如何才能进入愤怒之塔？

答：通过勇气之塔和力量之塔后，回到神殿会和"星主"有一段对话。然后回冰雪星球的通灵馆地下室取得予剑，使可进人愤怒之塔。打败莱娜后"塔主"出现，对话中有是否与之战斗的选项。如战斗则会GAME OVER，选第二项不战斗则可得强力魔法，此为最终组合技的关键。以后就是最终决战。

（北京　栗峰）

14.《封神榜》(FC)

问：如何得到定风珠？如何使用才能进城见闻太师？

答：在万妙镇救活姜子牙后，过断桥穿过洞窟可路过和乐村，一直前进到崆峒山找灵宝真人，带着他的信去左边岛上的九鼎山找度厄真人即可得到定风珠。在青龙关前风口可站立的位置（就是被吹回来的位置）向南一格的地方使用即可。

（北京　张巍）

候诊室

1.《大地传说Ⅱ·命运守护神》(PC)

我在[illegible]一个牌，出现一个地下室，把[illegible]，得到一个不[illegible]，我咋找也找不到，请[illegible]

<dragoon@163.net>

2.《盟军敢死队(Commandos)》(PC)

在第三关中，间谍(spy)已偷到德军制服(enemy uniform)，并已进入southern gamp杀掉了能杀掉的德军士兵，但怎么也不能把电网的电源关掉(shut down power to the electric fence)，游戏无法进行下去，万分着急，求助。

<zxd@pku.edu.cn>

3.《第11小时》(PC)

在游戏开始后，我已经把大厅里的国际象棋和一层书房内的拼图谜题破解了，可在二层卧室内的数字题（在床边，像收款机一样的东西，上面写着162 00，下面有16个数字按扭）却怎么也解不开，是否将其减至零？

（北京　刘小鹏）

4.《少女魔法师Ⅱ》(PC)

○怎样才能找到"极乐鸟的羽毛"？

（广西百色　汤建龙）

5.《魔神战记2》(PC)

○打火龙一关，装冷冻液的神奇瓶子怎样找到？怎样才能打败火龙？瀑布里的财宝如何得到？

（湖北十堰　小张）

6.《光明力量Ⅲ·受狙神子》(SS)

○在第5章救出伙伴和皇帝后，出城来到平原的战役中，敌军BOSS捷多(ジエイド)是先前加入我军的弓箭手加罗修的弟弟，可让加罗修上前说服，但为何不能成功？

（江西南昌　刘）

7.《仙窟活龙大战·混乱之种》(SS)

○第6个故事"封印之门"最后一个情节如何才能完成？第8个故事"上功之任"怎样完成第一个情节？

8.《敦煌传奇》(SS)

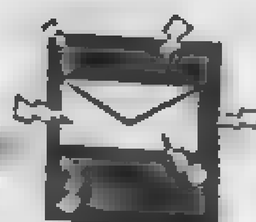
○如何才能正确拨动八角算盘？

（四川自贡　方霖）

9.《女神异闻录》(PS)

○完成"谜之森林"段落后得到了半把钥匙，请问另外半把钥匙如何取得？以后情节如何发展？

（广西宾阳　李波）



10.《梦幻之星Ⅳ》(MD)

[illegible]的武器在游戏中是否存在？

（北京　栗峰）

秘方心得

一、《梦幻模拟战Ⅴ》(SS)

自由选关：在读档选单中，把游标移动到想读取的档案后，输入A、上、R、Z、下、Z、C，就可以跳到任何已经过关的关卡中。

二、《超级机器人大F完结篇》(SS)

操作暴走的初号机：
1. 让初号机被敌人打倒，通常需BOSS级的敌人才行。
2. 对暴走的初号机下达"挑发"指令。
3. 在轮到敌人攻击时，按B键取消。

三、《爆走货车传说》(PS)

1. 取得关底BOSS爱车"艺术丸"：在"顶上作战"模式中，改写所有高速道路的纪录后即可。
2. 获得特殊涂料：在零件店购物十次后就会陆续出现新的涂料

四、《TOCA房车大赛》(PS)

在输入名字时输入以下字母会有特殊效果出现：

CMTOON	背景变成漫画的风格
CMCOPTER	视点变为直升机俯瞰角度
CMHANDY	方向盘的手会变大
CMDISCO	背景的雾变成七彩舞厅的气氛
CMRAINUP	雨从地上往天上飘
CMFOLLOW	视点变为跑道旁观看
CMCHUN	视野变宽
CMLOGRAV	一圈决定胜负
CMGARAGE	可选择坦克车和凯迪拉克
CMSTARS	时间变成晚上
CMMICRO	由上空俯视
CMNOHITS	可穿过敌车
CMCATDOG	天空掉下猫和狗(?!)
JHAMMO	选择所有跑道
GONGOGO	选择所有车辆

五、《究极真人快打》(PS)

选择神秘的"？"选项：
1. 将光标移动到选项画面右边的EXIT，
2. 同时按住↑与L1L2R1R2，
3. 等两秒钟画面若摇动即成功。

选择"？"选项后，只要按下一个键就可以使用致命攻击。L1：Animality，R1：Frendship，×：Babality，□：Brutality，○与△为其他杀着。

六、《美少女梦工场·梦幻精灵》(SS)

相本模式：

通关一次以后，无论结局如何，只要在主选单画面选择Staff Credit就会出现"相本模式"的选项。在该选项中可以看到自己曾经培养过女儿的结局画面与休假画面。

七、《恶魔城X月下夜想曲》(SS)

三名主角的必杀技：

1. 阿鲁卡多

加速冲：↓↘→A或C，变成狼并加速冲锋撞击敌人；
双翼猛冲：按住B不放↑↖←↙↓↘→放开B，变成蝙蝠撞击敌人；
召唤灵魂：←→↑↓A或C，召唤灵魂攻击敌人；
夺魂摄魄：←→↘↓↙←→A或C，夺取四周敌人的体力；
黑暗异形：←↖↑↗→A或C，透过敌人的血而回复体力；
召唤四灵：↑聚气↗→↘↓A或C，同时召唤四灵兽；
百剑合一：↓↘→↗↑聚气↓A或C，以剑魔分身攻击全画面敌人；
地狱之火：↑↓↘→A或C，移动中发射三发火焰。

2. 玛丽亚

疾风滑动：↓B，在地上滑动以攻击敌人；
高段跳：↓↑B，跳为平常的五倍高；
疾风滑踢：→→C，低空飞踢；
神圣之拳：↓↘→A，用神圣之拳攻击敌人；
玄武：←↖↑↗→A或C，回复体力；
白虎：↑↓↘→A或C，往前方发射火焰；
青龙：←→↘↓↙←→A或C，召唤青龙攻击敌人；
朱雀：↑↗→↘↓A或C，召唤朱雀协同作战；
四圣兽：↑↗→↘↓↙←↖↑聚气↓A或C，一定时间内无敌。

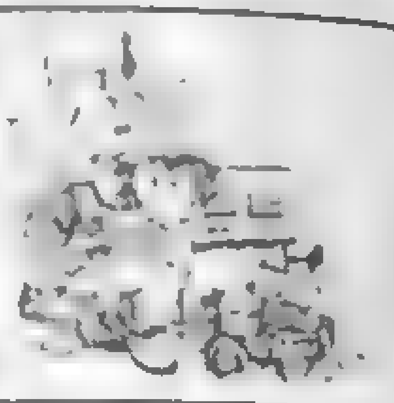
3. 里奇特

疾风滑动：↓B，在地面滑动攻击敌人；
疾风滑踢：滑动中按B，一面滑动一面踢；
迅雷突进：↑↓↘→B，高速移动以身体撞敌人；
疾风上击：↓↑B，高速跳跃攻击敌人。

八、《武藏传》(PS)

金手指密码：
HP：8007801200FF (MAX HP)
8007801400FF (NOW HP)
BP：8007801600FF (MAX BP)
8007801800FF (NOW BP)
金钱：80077FEC069F
80077FEE0001

（北京　旺仔）



捷径加油站

1. Intercal、huangdn、lichi、河北费巍：在安装了Win98后，《星际争霸》、《Diablo》和《帝国时代》等一些游戏可以正常安装，但无法运行，总被提示"请放入光盘"。在Win95下则一切正常。

Chance：这是Win98本身的一个Bug，用户在安装新系统前，应先将c:\windows\system\iosubsys\cdfs.vxd(假设Win95系统安装在c:\)这个文件备份，系统升级结束后，用它覆盖Win98下的同名文件就行了。另外，最近有不少读者在来信中提到自己用的操作系统是"Win98中文正式版"，小编到现在截稿前为止，还没有听到任何准确的官方消息，证明已经推出了"Win98中文正式版"，所以这些朋友到底用的是什么操作系统，我就不得而知了，只能请大家自己小心了

2. 广西简凌云：EDO内存能否同SDRAM同时使用？一般均认为最好分别使用，但根据我的经验，两种内存同时使用时，电脑可以顺利自检，正常使用，只是死机的频率较单独使用一种内存时要高。

Chance：您谈的问题基本正确，但有几点需要注意。首先，您应该仔细查阅主板手册，看清自己的主板是否支持两种内存混插，如果是否定的，则一定不要混用；确定主板支持内存混插后，最好还应根据手册说明，(视主板不同)将适用于SDRAM的3.3V或3.5V电压跳线为适合EDO使用的5V电压；最后，混插实际上是用效率换取容量，此时10ns的SDRAM只被当作50ns的EDO来用。另外，根据我的使用体会，最新的Win98对内存要求较为严格，一般不宜混插内存

油料外援：

在1998年7月的杂志上，我们刊出了**柯昌胜、陈磊**两位朋友的求援信，得到了广大热心读者的积极回应。对于Win95下，汉字重叠的问题，主要有下面几种意见：某些主引导区病毒会导致系统字符重叠，可用杀毒软件重写主引导区；硬件故障，最有可能是显卡损坏，可考虑换用其他显卡试试。关于"Explore执行了非法操作，应用程序将被中止"的问题，朋友们提出了以下看法：硬件兼容性不好，特别是非Intel的CPU和混用不同厂家的内存条，可考虑安装95年8月的Win95升级版，不要安装Win95OSR2，另外及时更新硬件的驱动程序；可能是硬盘出现故障，尤其是碎片、断链过多甚至是磁道损坏，都有可能导致上述现象，建议运行磁盘扫描或备份资料后将硬盘格式化。上面这些意见或建议，无论正确与否，我想对于有困难的朋友而言都会有所助益，同时这也是对我本人工作的极大帮助，在这里，感谢北京**张诚**、四川**刘国栋**、上海**俞琤**等几位朋友的大力支持

本栏目特别鸣谢：**微星科技股份有限公司北京办事处**提供技术支持



加油站公告

本期的幸运读者是：

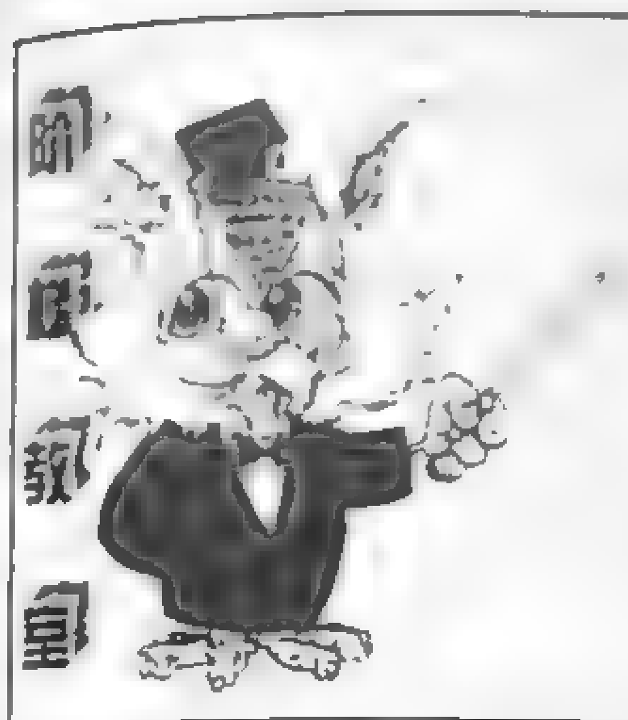
广西 **简凌云**　　上海 **俞 琤**　　江苏 **陆竞虞**

本期幸运读者特别奖获得者简凌云将得到由北京豪杰计算机技术有限公司提供的《超级解霸5.0》一张。

特别感谢：北京豪杰计算机技术有限公司提供幸运读者特别奖。

北京豪杰计算机技术有限公司联系地址：北京市海淀区海淀大街44号写字楼707室

邮编：100080　电话：010－62622916



"统一"日本

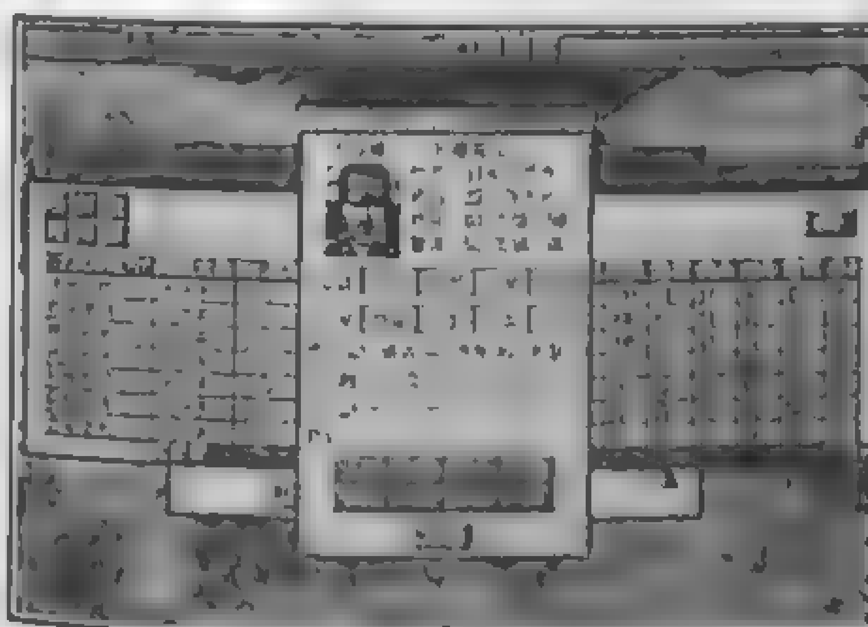
——谈《信长野望—将星录》的修改

■文/孙嘉

日本的"战国时代"造就了无数的英雄豪杰，发生了那么多脍炙人口的故事(和我国的"三国时期"有些相似)，于是在电脑上，《信长野望》系列应运而生。就象《三国志》吸引了无数人一样，《信长野望》也颇受欢迎。

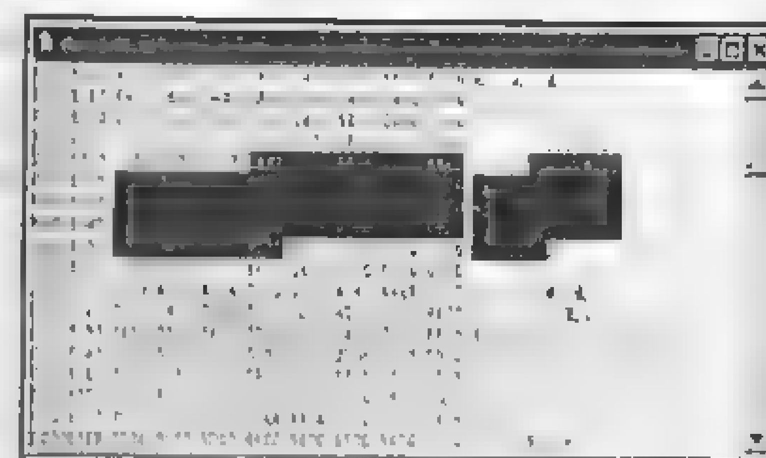
《信长野望》时至今日已经发展到第7作—"将星录"，而且由"第三波"推出了汉化版。一经上市，立刻受到策略游戏爱好者的好评，其优秀程度可见一斑。"将星录"一改以前《信长野望》系列作品的特点，引入了一些即时策略的因素，而且城市建设直接在地图上进行，看着自己的城池一步步升级，规模不断扩大，心中的成就感是无法用语言表达的

但是，高难度是该系列游戏的一贯作风。尤其是这款"将星录"，多达二百多个城池，守城武器威力惊人，攻城难度极大，没有高出对方四五倍的兵力别想拿下。如果按正规玩法，统一全国恐怕花上"七、八十年"也不稀奇。而且不知为什么，《信长野望》系列并未引入颇受欢迎的"新君主、新武将"系统。喜欢亲自上阵杀敌、驰骋疆场的朋友可能又要失望了。不过没关系，这篇文章也许会对你有些帮助



(图1)

先来看看"人物"的修改，拿谁来做例子呢？挑来选去，就用浅井家的"远藤直经"吧(图1)。选1560年的浅井长政，存入第一个进度。编辑游戏目录下的saveda01.nb7。查找远藤直经的3项能力数值：政治、战斗、智慧。还算制作公司有点儿"良心"，没在"将星录"存储数据时耍什么花招。只需将政治：27、战斗：83、智慧：52，转成16进制顺序输入：1B0053003400就可以找到(唉，想当年修改"天翔记"，最后只累得口吐白沫才改成，真是往事不堪回首)。这时画面显示见图2。人物的各项属性数据分布如下所示：



(图2)

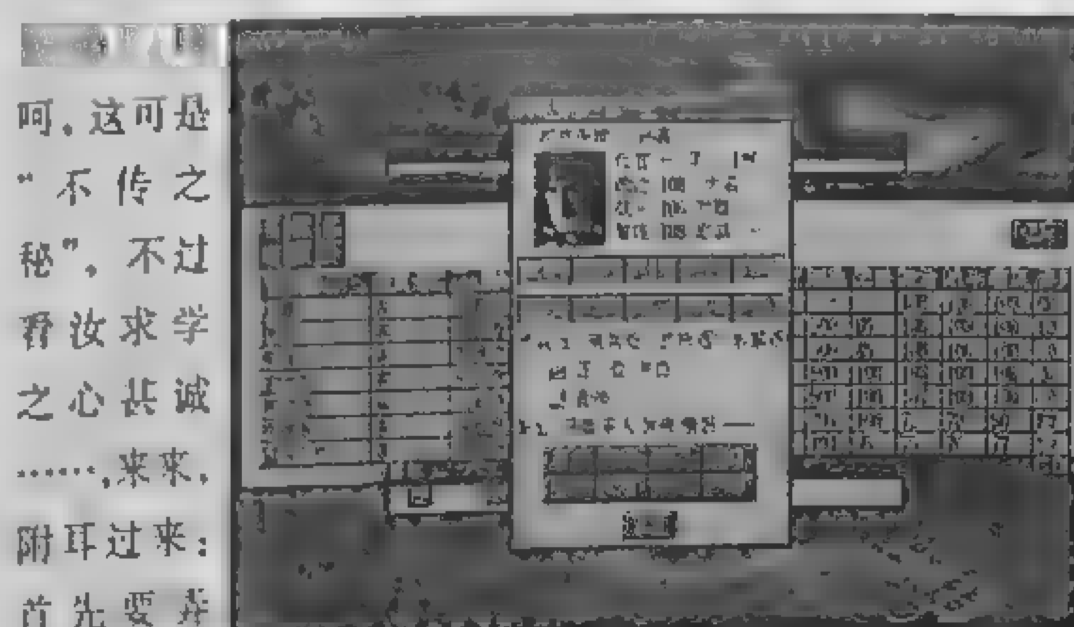
BBB7C3C3 0002300 AABDB867 00000100 0006 0E060300 1B00 5300
姓　名　年龄　政治　战斗

3400 0501 5600 0100 FFFF 0100 3200 0B000800FF00 1F00 0400
智慧　脸　忠诚　身份　等级　功勋　所在城　步兵

0200 0100 0100 0E06 000000000000 92010000 00000000
骑兵　步枪　水军　仕官　能力

需要说明的是，"将星录"中武将的年龄采用一种特殊算法，和普通16进制不同。但我想大家一般都是把年龄往小改，因此只需记住"0007"是1岁就可以了(什么？你要把将领改老些？该不是"活"的不耐烦了吧？^o^)。身份："00"是大名，"01"是现役。等级："00"代表步兵头，"01"代表侍大将，"02"代表部将，"03"代表家老，"04"代表宿老。步兵等兵种只要改为"06"就可达到最大。至于能力嘛，老规矩，"FFFFFFFF"为全满。

如果玩家还想给武将换上自己的名字，只需在姓名栏中填入相应的BIG5汉字代码即可。啊？怎样才能找到汉字[illegible]呵，这可是"不传之秘"，不过看汝求学之心甚诚……，来来，附耳过来：首先要弄到一个繁体

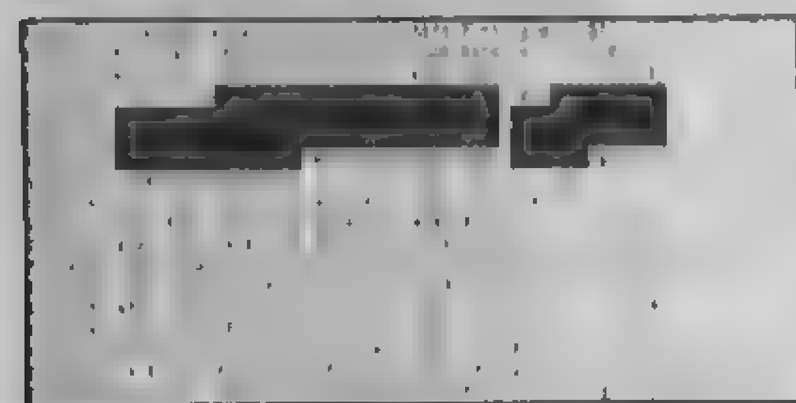


(图3)



(图 4)

Window 3.1 进入 Windows3.1[illegible]按下 Ctrl + [illegible]，将切换到中文输入状态[illegible]输入法，[illegible]键入“\, J、P、空格”，选第一个字“孙”，屏幕上会出现“孙(AE5D)”。“AE5D”就是“孙”的 16 进制代码。学会这个方法后，你就可以随心所地自创武将了。嘿嘿，笔者在游戏中的样子（见图 3）是不是很“酷”？



(图 5)

有了厉害的武将后，还需要建立强大的“根据地”才[illegible]

[illegible]修改城市比较[illegible]：48940 和 1066，[illegible] 5)。具体数据[illegible]

[illegible] 78 00006009 1900 0400 2003 B7C2 2CBF 2A04 C000 0000

状态 最大等级 城防 军粮 军马 步枪 大炮

[illegible] [illegible] 0000 1C00 51311F00

[illegible]

[illegible]如图 6。怎么样，厉害吗？

对了，有的朋友说在 Windows95 OSR2 版下进不了 Windows3.1，其实解决方法很简单，只需在运行时加上/s 参数即可。

哈哈，还等什么？快去建立自己的“霸业”吧。



(图 6)

“微狗”与“软件狗”的区别

■文/夏星阳

“微狗”与“软件狗”同属计算机加密工具，但无论是在硬件构成还是软件实现方式上，两者都存在一定的差别

“软件狗”实质是安装在微机后部并行口上的一块硬件电路，同时配有一套适用于各种语言的接口软件和工具软件。它内部有几十到几百字节左右的掉电保持存储器，供开发商存放程序的关键数据和配置参数等信息，“软件狗”可以在关机后从并口取下，数据区内的数据不会丢失。“软件狗”的相应配套软件具有反跟踪功能，若强行跟踪软件会发生不可预料的后果

“微狗”是一种智能计算机加密工具。它同样包括一个安装在微机后部并行口上的硬件电路和一套接口软件。“微狗”插在并口时，打印机与扫描仪等并口外设可接于其后。“微狗”内置单片机，固化的单片机软件保证外部不可读，从而确保“微狗”不被仿制。“微狗”内部也有几十到几百字节的非易失存储器，供开发商存储必要的设置信息，如口令；口令错误将不能对存储区进行读写；时间闸：“微狗”内部设有时间闸，各种操作必须在规定的时间内完成，否则将返回错误结果（因为“微狗”正常操作时间很短，若试图对其进行跟踪，则需花费较长的时间）。另外，“微狗”的反跟踪能力较“软件狗”强，它也可多个级联接，使用上更为方便

一般说来，使用“软件狗”或“微狗”加密时，对 EXE 或 COM 文件和数据库程序（PRG、FOX、APP），都可直接利用配套软件中的加密工具进行加密；而对于编译型语言编写的程序，则需要利用配套软件中提供的可链接模块文件开发商可在要加密的软件源代码中加入适当的调用语句，求得数据变换结果或对微狗进行读写操作，以确定对应的微狗是否存在，从而决定程序是否继续运行。对加入了微狗调用的源程序进行编译后，链接时加上微狗的模块文件即可。

电脑知识小集锦

一、3D 专业用语速查

Direct X 的功能：

使用解压软件播放 VCD 或玩儿一些 3D 游戏时，一般的显卡，都是以软件方式来进行图形加速，实际“微软”在定义 Direct 3D 绘图上共有三层，一般的显卡只能达到 HEL(Hardware Emulation Layer) 功能，即由显示芯片提供 3D 加速的功能。而在下一代的电脑系统上，希望 Direct 3D 不仅应用在游戏上，而且能够应用在更广泛的 3D 制图、商业图形加速方面。

Open GL 的功能：

Open Graphics Library 简称 Open GL，是一个连结到硬件显示设备的软件介面。这一介面由众多的子程序和函数组成，并据此来允许程序去操作、生成一幅复杂的、高画质的影像和三维空间的立体图。原来这是应用在图形工作站的一种接口标准，主要是动画、大型模具的制作方面。在目前的个人电脑系统上，Windows NT 5.0 可以支持上述功能，而“微软”在 Windows 98 上也将内建这一功能。目前的显示卡中，“启亨火凤凰”专业图形加速卡支持此接口标准。

Z-Buffering：

从观察者的角度，记录组合一个物体所需的相对三角形位置数据资料。当场景中的某一物体位于其他物体之后，该物体的一部分或全部将会在视野中消失，当观察物体的角度改变时，该物体会重新出现。

Texture Mapping：

将存放于显存中的点阵底图影像，剪贴到三角形的表面上，以进一步增强物体的真实感。

Gouraud Shading：

一种高级的阴影制作方法，首先分析一个多边形内每个三角形顶点的颜色，然后将多边形内每一个像素的颜色值平均。用这样的方式混合各个多边形内的颜色以增进整体的外观效果

Perspective Correction：

修正场景的底图，让延续性的物体更有真实感。

MIP Mapping：

这项技术储存了组成一个物体底图的各种尺寸点阵图形像。

Bilinear and Trilinear Texture Filtering：

制作一个平滑表面远离观看者时所使用的技术。

Alpha Blending：

能将两个影像混合在一起的技术，利用它可产生一些气体的效果，像是起雾的情况。

Anti-aliasing：

将像素边缘作圆滑处理来消除“锯齿”，是一个可让物体边缘更平滑的技术。

二、为什么要用 PCI 声卡？

ISA 总线是效率的瓶颈：

ISA 总线占用整个系统资源的 38%，而 PCI 总线的声卡只占用 1%，大幅降低了对系统的使用量，可让电脑有更充分的资源去完成其他设备的要求。

PCI 可解决 ISA 的延迟现象：

它从原先 6MB/S 改善为 100+MB/S 的频宽，可以有效地解决延迟现象；另外还将原先 ISA 总线中存放“波表”的 Local memory storage area(ROM)，改为储存在系统内存中。

PCI 总线可将多个芯片合成为一个芯片：

Wavetable music synthesis、FM synthesis、an audio codec 三合一，可以更多地节省生产成本。

PCI 总线可促进共同讯号处理：

玩家可以一边听音乐、一边下载音源文件，因为其中多了 ISA 总线所没有的 DLS(Downloadable Sound) 功能，DLS 是借助 PCI 总线 100+MB/S 高频宽特性，提供用户储存自定声效的功能。

PCI 声卡可提高音响效果：

PCI 声卡让芯片生产厂商更容易控制 MIDI 音源的储存方式及使用，方便音乐家及音效设计人员去创造他们想要的任何声音，因此用在未来游戏的开发上、多媒体设计或是网络运用方面，都会取得更好的效益。



启亨空中教学

本栏编辑/Chance

开启游戏设计之门：

教你轻松编游戏(五)

文/杨帝新

第五讲 设置敌人

在一款战斗类型的游戏中，除了主角（正面的英雄）外，还要有敌人。如同人类总有战争一样，游戏中也免不了战争，否则，我们的主角去做什么呢？上一讲里，我们完成了对主角的设置工作，其中所有的设置方法同样适用于对敌人的设置工作，但也有一些不同点，如敌人的活动方式和范围等不是由玩家控制，而是由电脑进行控制，所以在很多游戏，尤其是即时策略类的游戏中，非常注重由机器（电脑）控制的敌方角色的AI值（人工智能），在我们初次涉足游戏制作时，还不需要接触过于复杂的技术问题，所以，范例中游戏的敌方设置还是比较简单的，我们分两个部分进行敌人的设置。

一、设置敌方头目(boss)

所有与战斗有关的游戏中，都会在每关的结尾部放置一个能力较强的游戏对手，它们的形象可以是怪物、机器或是人类，这就是敌方的头目(或称之为boss)。对该敌手的设置应不同于一般的敌人，除了比其它敌人具有更强的攻击力和更大的生命点数外，在动作和活动范围上也有不同的设置。我们的示例片段中，因为没有更复杂的变化，所以对敌人头目的设置也属于比较简单的类型。

图(1)

首先按上一讲的方法进入到Level Editor的工作界面(先选第一关的场景层)，我们对boss的设置分为以下几步：

1. 在games factory的素材库中选择一个可以用来充当boss的活动物体并把他放置在合适的场景位置上。先用鼠标点击素材库的下拉标记，在展开的目录项中我们仍然选择Fully animated Character2，这次我们挑选Char: space marine3来做boss。用鼠标把他拖放到场景的上方边缘，这是本关的底部。位置确定后，双击该角色，进入编辑角色属性的对话框。先选择Edit name and Icon…，把我们调入的角色改名为boss(一些具体步骤可参见上一讲)

Draw line
Record mouse
Set pause
Set speed
Delete

图 2

2. 确定boss的活动方式与范围，根据游戏的情节安排，敌人的头目应放在关尾只做小范围的移动，他的作用是守卫外围基地，阻止主角的前进。boss的所有动作与反应均由电脑来控制，因此对他的设置方法与主角稍有不同。双击boss后，在属性设置中选择movement的Select movement，在下一级对话框中我们选择Controlled by the computer(由电脑控制)中的path movement(移动路径)项，这时会出现图(1)所示的移动编辑对话框。先点击New line后会自动从起始点向鼠标指示点拉出一条直线，这条线在定点位置确定前总随着鼠标而动，不断闪动的小方格是路径的一个定点(处在激活的浮动状态)。我们可根据boss的活动范围安排把它定位在角色的左侧(与角色保持一定距离)。定完移动路径的结束点后，我们再双击路径的起始点，这时会出现一个设置选择菜单，如图(2)。我们选择其中的Set speed(设定速度)后会弹出一个速度调整对话窗口，如图(3)，用鼠标按住标尺中的滑块，左右移动可改变角色在路径中移动的速度(具体数字显示在右侧的方框中)。我们也可以在右侧的方框中直接键入所需的数字来确定角色的移动速度，随便设定一个数字后按OK，这时可点击Try movement试试看，如果速度不合适，可以反复上述的步骤进行调整，直到满意。在游戏中守卫关底的boss，因为是为增加主角过关难度而设，平时需在守卫的关底来回走动，为实现这点，我们可在同时加上Loop the movement(循环运动)和Reverse at end(终点反向运动)两项，这需要在图(1)所示的编辑设定中点下相应的方钮。现在再Try movement，boss可以完全按我们的要求在关底的一块区域来回巡逻了。

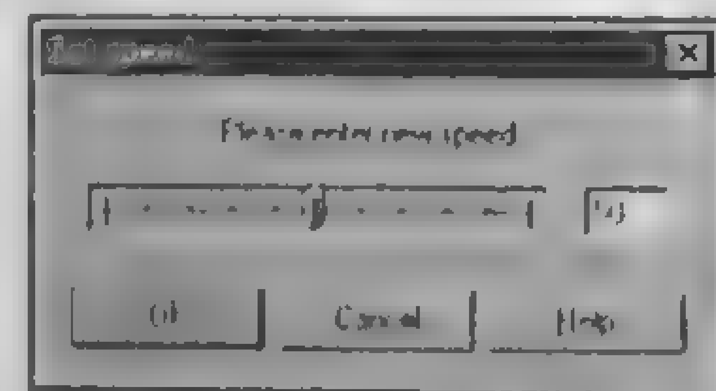


图 3

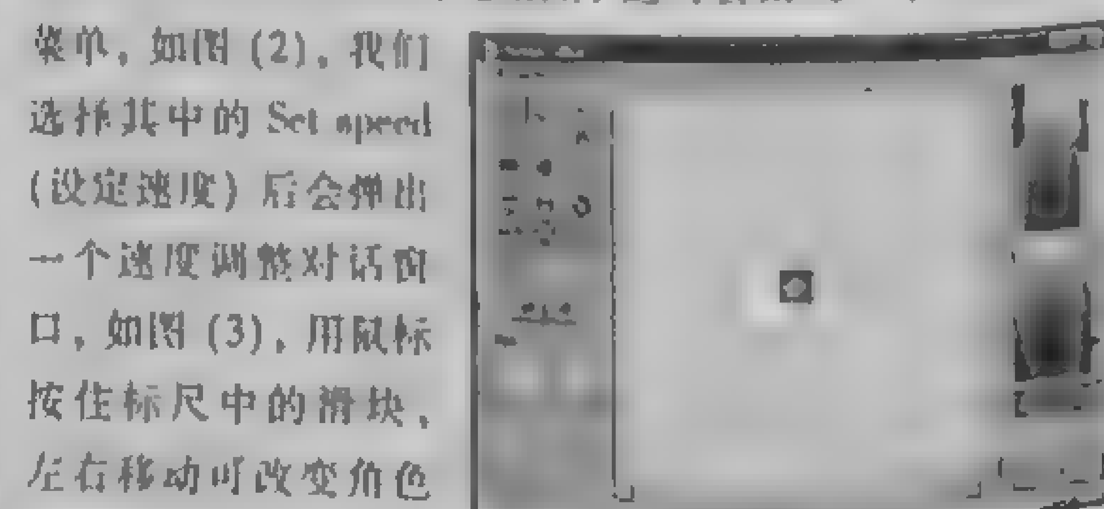




图 4

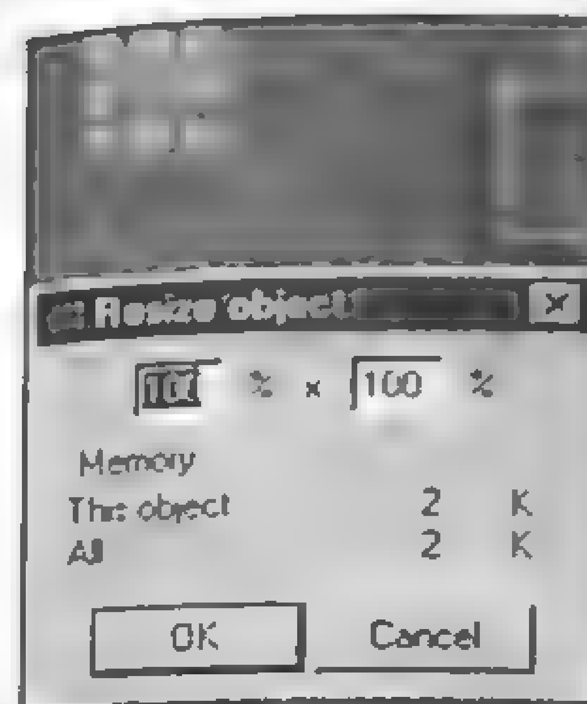


图 5

3. boss攻击时机的设定。在游戏中boss不可能任何时候都攻击主角，只有当主角前进到某一时刻(或地点)后，才会引发boss的攻击，所以我们必须为boss设定一个攻击触发条件。在games factory中，有多种方法能完成此项设定，我们在这里选用的是放置隐藏物体的方法，此法简单易行。在Create new object选项中选择建立一个活动物体项(Active object)，进入Active object的编辑窗口中用鼠标双击第一个空白格(位于最左方的一格)，这时出现的编辑画面如图(4)所示，先在左边的工具栏中选择Fill(填充)工具，然后在右边色彩选框中任意挑选一种颜色（如红色）后，把它填到中央的绘图区里，这时，绘图区的白色变成了红色，点击OK后回到Active object的编辑窗口，我们可以看到位于第一帧的格子里有了一个红色的方块，这就是我们需要的隐藏物体。该物体只在游戏中作为一个触发条件使用，所以其它的设置都可以免去。点击OK回到主画面，现在把红色的方块物体拖放到boss附近。我们设置这个虚拟物体的用意是：当主角一踏上虚拟物体，boss便会立即向主角射击，只有退出或远离虚拟物体时，boss才会停止攻击，因此，该红色方块必须有足够的大小才符合游戏要求(红色方块的面积须和boss的防卫区相等)。现在红色方块太小，我们需把它加大。双击红色方块，在出现的属性设置项中选择Resize(重设尺寸)后出现图(5)的设置框，同时在红色方块物质的周围出现8个灰白色的小方块，有两种方法可以调整红色方块的大小，一是在图(5)中的尺寸栏中填入所需大小的数值；另一种是用鼠标拖动红色方块周围的灰色调整块。第二种方法较为直观，我们可选用此法，用鼠标按住红色方块右下角的灰色调整块向外拖动，直到灰色方块所包围的范围达到我们的要求。然后再选择属性中的View项，选择其中的To back(到最后)，把该虚拟物体设定为最后一层(这一步很重要)后返回主画面。设定完的虚拟物体须重复上边的调整过程，直到满意为止。

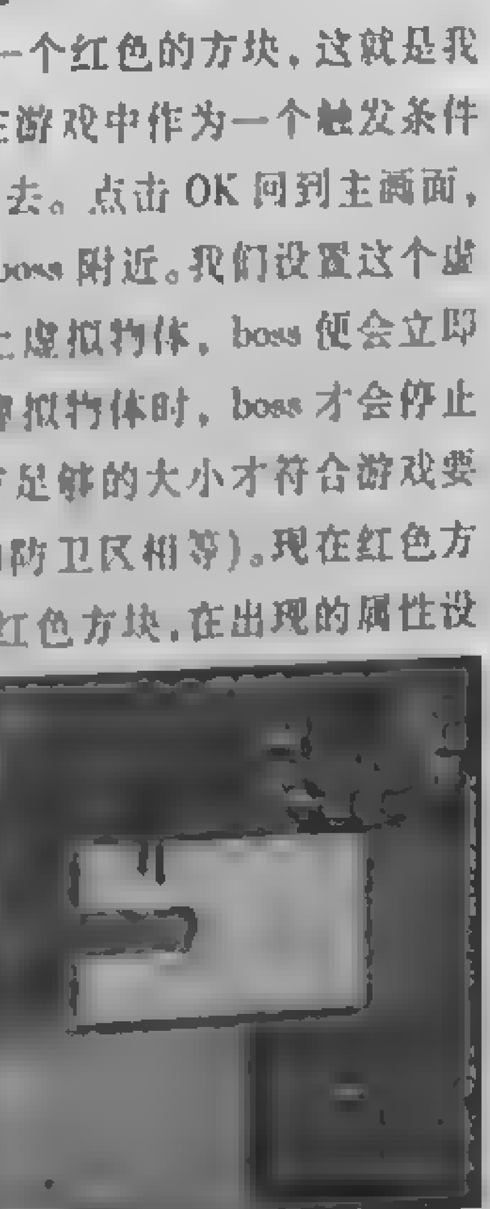


图 6

完成了上面的设置，对boss的基本设置可以暂告结束了，剩余的几项工作(攻击方式、攻击力、生命值)须放在后面的事件设置中与其它条件配合进行。

二、设置部分配角(敌兵)

游戏中主角在外围基地遇到的大多数敌人均属配角，这些敌人一般不具备太强的攻击力，但数量较多，主角只有在消灭了足够的敌兵后，才可以突破阻碍到达关尾与boss决斗。对这部分游戏配角的设置安排，要注意的主要问题有三点，其一是生命力不能过强、其二是攻击力要有适当的限度，最后是数量的安排要适当。注意到这几个问题后，便可根据场景的布局来设置配角了。设置的具体方法和步骤与boss的设置相同，读者可根据自己的喜好，在games factory的素材库中任选几个角色安放在各个工事里，同一角色形象还可多次使用，部分敌兵安放在工事里，其它来回走动，移动路线的安排方法与boss相同，但路径的位置可由读者随意安排。在游戏中敌兵对主角的攻击同样需要一个判断条件，方法上基本与boss一样，但一般由于敌兵的攻击范围要小于boss，所以，隐藏物体的安排在图块大小上也应稍小一些。图(6)是一个范例，读者可根据例子自行调整，控制范围可大可小。

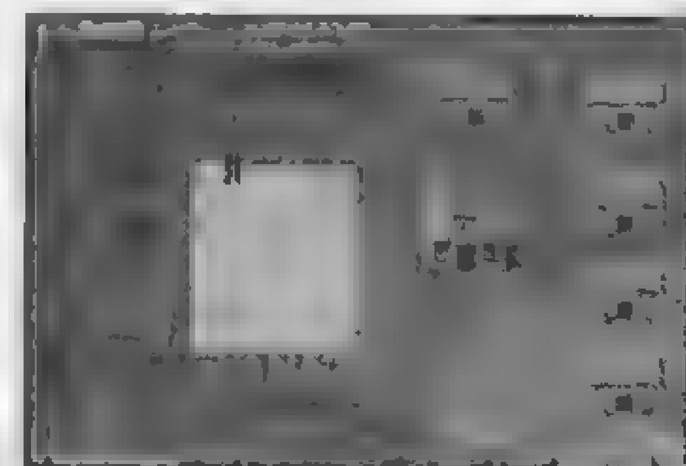


图 7

掌握了上面的敌人设置方法后，读者可自行安排第二关的敌人布局，不一定非要与范例中的一样，只要掌握了正确的设置方法，在游戏制作时便可随意作出安排，但基本原则是所有的设置必须符合游戏的要求，使游戏过程更为有趣和耐玩。图(7)是第二关(兵营里)的敌人安排设置结果，供读者参考。在人物的形象方面，不一定必须与示例中的一样，只要是自己喜欢的角色形象，可以自行进行调换，但调换的新角色要保持与原示例中的角色在位置与尺寸方面的一致。

各项基本设置初步完成后，就可以进行游戏过程的事件编辑了，一些在前几步设置中尚不十分理想的设置还可在事件编辑过程中进一步调整，这一过程，我们将在下一讲为大家讲述。

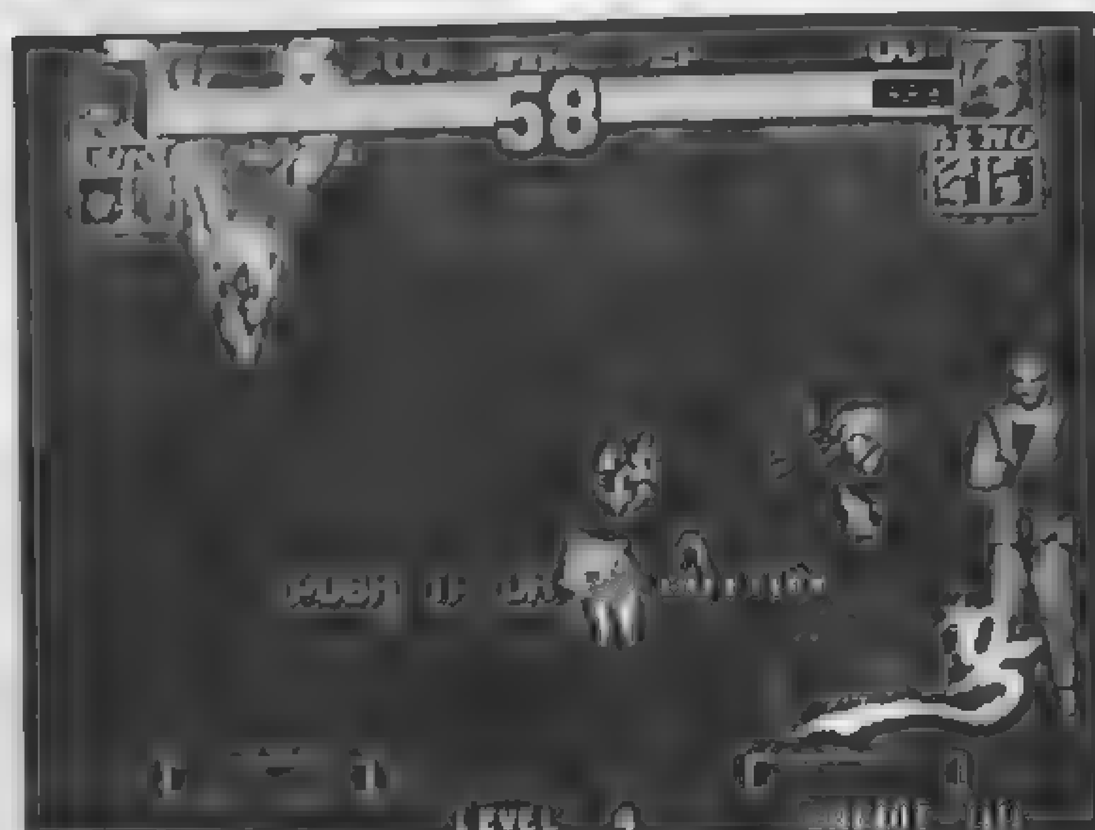
本栏编辑/CY

PC 工具箱

热门模拟器使用简介

文/周强

超级任天堂模拟器



超级任天堂模拟器ZSNES所要求的配置并不很高：台带有12MB内存的奔腾机即可（其实386也行，但你不觉得太……）。ZSNES运行时有很多参数，都存储在文件ZSNES.CFG中，只要一次配置完成后，以后就再也用不着这些烦人的参数了。第一次运行ZSNES，目录中会自动新生成ZSNES.CFG，用户可以用任意文本编辑器对其进行编辑：

FrameSkip：每秒跳过多少帧，值越小画面越连贯（显示速度也越慢），为0时是全帧显示。

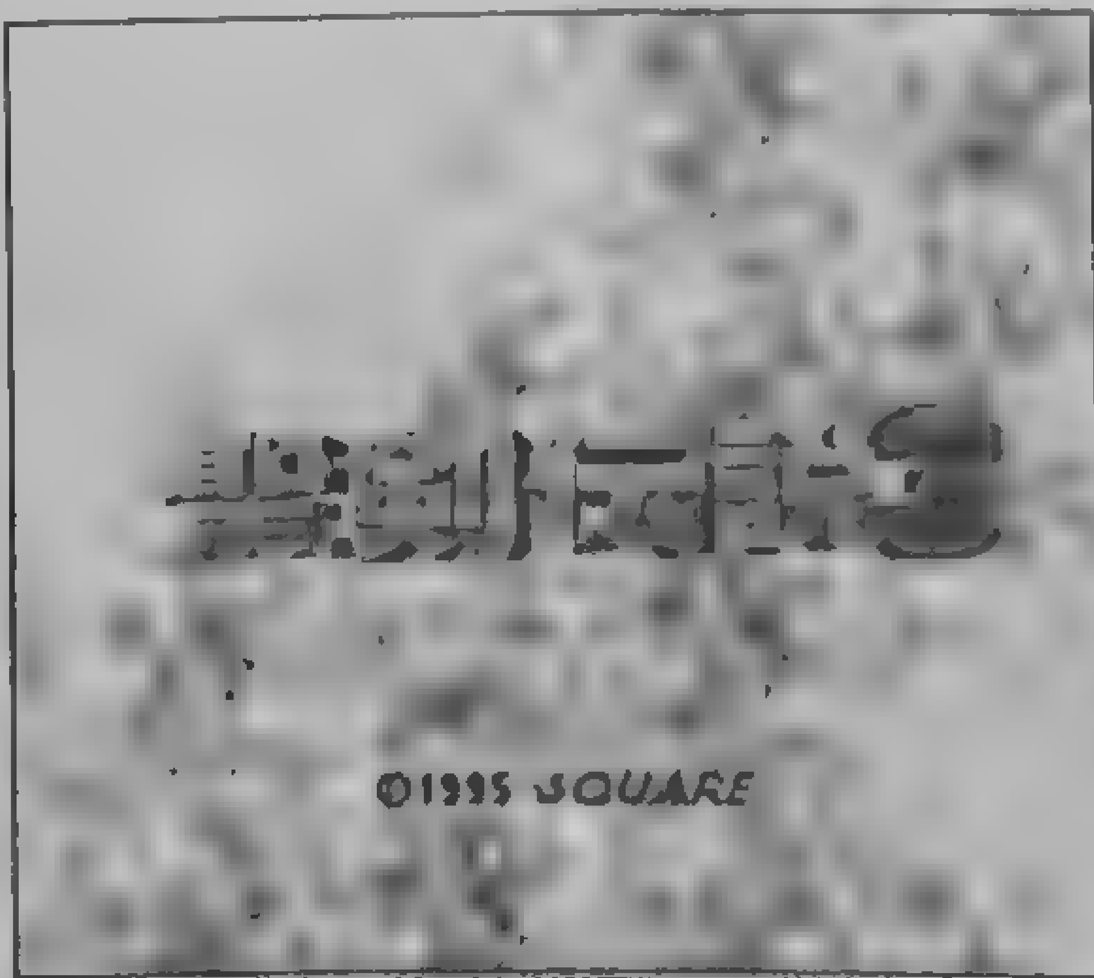
AutoFrameSkip：ZSNES自动设置上面的参数

PlayerXDevice：游戏控制器选项

0＝禁止　1＝键盘　2＝手柄　3&4＝4键手柄

5＝6键手柄　　6＝微软SideWinder摇杆

VideoMode：显示模式，后面带有VESA2字样的需要有SDD（此软件可在《家用电脑与游戏机》配套光盘上找到）。



Sound：声音模拟，0＝禁止，1＝允许。

SoundRate：声音采样率。

Stereo：立体声。注意，这里的3个选项关系到ZSNES能否发声，首先要确定自己的声卡和SB16完全兼容，且IRQ、DMA参数设置正确

ScanLines：隔行显示，可以消除锯齿现象，但画面颜色会变暗

SaveDirectory：存盘路径

GameDirectory：游戏文件（ROM）的存放路径。

ZSNES常用按键定义如下：

[F2]－存盘　　[F4]－调档　　[ESC]－退出

从按[F1]键出现的菜单中，还可以抓图

我们所用的超任游戏，绝大部分都是通过“博士”系列磁碟机备份下来的（Interleaved格式）。按容量的大小，存放在不同的软盘上。很多朋友为了玩模拟器而费劲周折的将它们合并成一个文件，其实这完全不必要，因为SNES9X和ZSNES都支持多文件读取，只要将同一个游戏的所有文件拷贝至同一目录中，再用模拟器读取第一个文件[illegible]，ZSNES的Interleaved格式没有SNES9X好，有时[illegible]出现[illegible]情况，这时可以换SNES9X试试。

NeoGeo模拟器



现在，人们似乎很关注NeoRage的动向，它的使用很简单，同以前的Rage没什么两样，不过有一点不同：NeoRage需要在目录中存在一个名为“Neo－geo.rom”的NeoGeo系统BIOS文件，并且以“NeoRage　<游戏名>　<参数>”的方式才能运行。常用参数有：

－noanalyse：跳过代码分析

－s：隔行显示（需要SDD）

－modex：使用320×240的显示方式。由于NeoRage可以自动检测手柄，所以－j的参数不再需要。

控制键：

[1]、[2]为1P的开始和选择

[3]、[4]是2P的开始、选择

[F8]抓图　　[ESC]退出

1P和2P的键盘设定可以在模拟器运行之后按[TAB]键进入系统菜单调整



需要注意的问题：

1. NeoRage不支持长文件名，就是说游戏的目录名必须在8个字符内（其实使用FrontEnd就不用这样，不过这里不讨论），否则模拟器会提示找不到文件。

2. 确保内存在64MB以上，这样才能避免看到“Out of memory”字样。因为象《95'格斗之王》这样的游戏很“吃”内存。如果内存不够，就只好再次动用Win95的虚拟内存了，具体方法在今年一月的杂志已经讲过，为了那些模拟器的初级玩家，这里再讲一遍：首先建立一个“MS－DOS快捷方式”，从右键菜单中选择“属性”、“内存”、“MS－DOS保护模式内存”，将值改为“65535”（注意，一般情况下这已经是最大值了），然后再运行NeoRage，应该不会溢出了。

3. 学会等待。NeoRage加载游戏ROM要很长时间，特别是在低配置机器上。虽然0.01版已经有了很大改进，但仍然很慢。

PlayStation模拟器

首先找到PS的BIOS程序，如Scph1001.bin，然后将整个PSEmu的ZIP压缩包带路径解压，把BIOS程序放进BIOS目录中。由于大部分显示卡不能直接使用VESA2.0的显示方式，所以还需要SDD的支持。

等一切工作都准备好之后，把PS光盘放进光驱里，运行“pse.exe”，再按F1键，模拟器就开始运行了。

PSEmu的键盘设定如下：

[ESC]：停止模拟　　方向键：PS的十字键

[S]、[E]、[D]、[X]：□、△、○、×

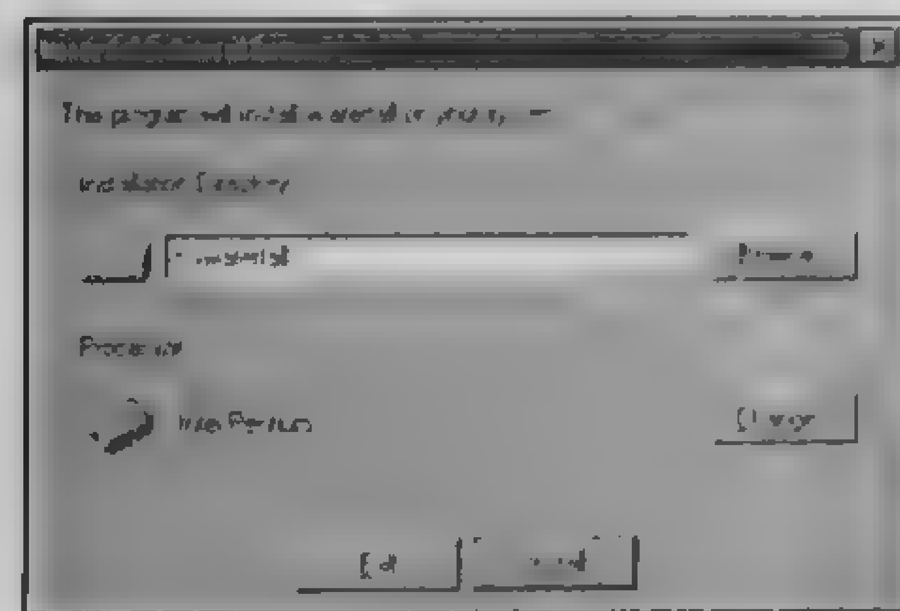
[1]：开始　　[2]：选择

[Ins]、[Del]、[PgUp]、[PgDn]：L1、L2、R1、R2。

WaterFall
夏日超频的清凉瀑布

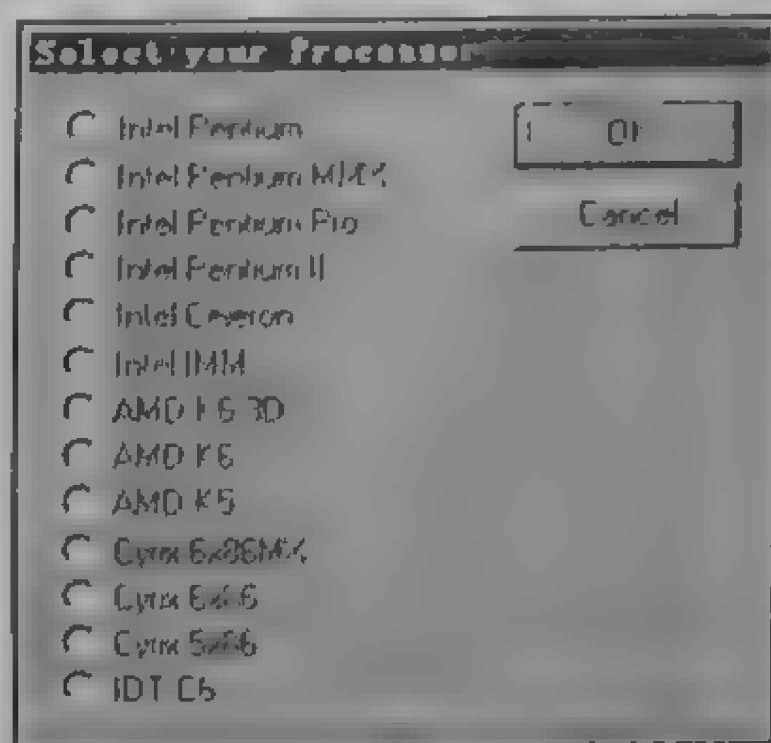
◘文/Chance

前不久，一位朋友终于在这个炎炎夏日将自己的电脑“鸟枪换炮”，升级到了PⅡ—266，同时配了一块华硕的BX主板，这家伙把机器装好后的第一件事，不是找个3D游戏“爽”一把，而是翻开主板手册查阅跳线说明，然后把这块可怜的266变成了112×3，也许，“超频”是现在PC族的一种流行“病”吧。说实在的，笔者在一旁看着，很有些“忑”惊肉跳的感觉。回到办公桌旁，抬头望望外面火辣辣的日头，再拆开机箱盖，摸了摸我这颗由133变身为150的CPU的散热风扇，那温度使得我毅然决然的开始上网，搜索CPU降温软件。“功夫不负有心人”，在台湾的一个站点上，我终于下载到了本文的主角——WaterFall(以下简称“瀑布”)。



（图1）

其实，所谓“CPU降温软件”的工作原理相当简单：在用户的整个电脑系中，到目前为止CPU的处理速度是所有硬件中最快的，所以，在机器运行时，可以说绝大部分时间，CPU都是在等待其他设备处理完各条指令后，再继续运行下一条指令。因此，对于CPU而言，两条指令间的时间是被闲置的，只是持续长短不同。但是要注意，虽然在这段闲置时间内CPU处于无事可做的状态，却依然在拼命地消耗电力，发散热量。而“瀑布”就是利用CPU的闲置时间，让其暂时“打个盹”，减少耗电量，直到有新的指令需要执行再唤醒CPU工作。随着耗电量的减少，设备的温度自然会降低，CPU的使用寿命也会有所延长



（图2）

（图3）

笔者下载的是“瀑布”的最新1.23版，整个zip压缩包只有118k，可谓小巧玲珑。展开后，执行安装命令，会出现图1所示的界面。“瀑布”对于不同种类的CPU有不同的优化方式，读者要按一下“Change”按钮，然后在图2的对话框中选取自己机器的CPU型号。“瀑布”可以优化的CPU种类一共有13种，从传统的“奔腾”到最新的“赛扬”，从后起之秀k6－3D到罕见的IDT C6芯片，可以算相当全面。安装结束后，重新启动机器，在systray中会多出一个CPU风扇的小图标，这就是“瀑布”了。这个小图标会有三种情况出现，如图3，蓝色表示正常运行，即正在降温；红色表示停止作用；红底蓝图表示正有某个程序运行，无法降温。

介绍了这些内容后，再谈谈“瀑布”的具体降温效果了。一般情况下，在这样的夏天，CPU持续工作1－2小时后，温度大约会在摄氏45度－摄氏60度之间，而“瀑布”则可以使这个数值下降到摄氏30度左右，效果相当好。当然，如果您的电脑正在运行诸如Win95OSR2的OpenGL屏幕保护程序一类的软件，“瀑布”会根本不起作用。另外，“瀑布”再怎么“凉快”，也只是个降温辅助工具，相应的散热片、散热风扇还是必不可少的

对“瀑布”感兴趣的读者，可以到“263首都在线”的软件仓库下载，网址是 http://www.263.net.cn

浅谈细听软波表

◘文/尤剑锋

如果有人问你：电脑里最便宜的硬件是什么，你可以毫不犹豫地告诉他是声卡。没错，如今电脑中要数声卡的升级速度最慢；CPU用“奔腾兔”、显示卡有Voodoo2、100倍的光驱也已问世、还有达到133MHz的主板……。什么都上去了，落在后面的声卡竟成了瓶颈。

“波表”想必大家早就听说过，简单地讲就是把许多种乐器的发声过程逐一录制下来，存放在一起；等到用的时候再把各种声音重新合成，这是一些高档声卡的卖点之一，也是其价格昂贵之所在。而某些公司用软件虚拟音频输出设备代替硬件波表，说到这大家该知道软波表是怎么回事了吧。

现在是我们的主角们出场了，首先隆重地向大家介绍YAMAHA的S－YXG50 Ver2.082。先看看它都有什么优点：包含有676种曲调声音、42种特别效果和21种敲击声、128个复音、16条声轨；强劲的效果处理器中有8种混音、8种回音和36种特效音；采样频率从11K到44KHz；支持Direct Sound……一口气数了这么多怕不大好记，不过只要知道S－YXG50是一个功能强大的软波表就行了。其实根本不用笔者多说，大家都知道“YAMAHA出品”这几个字本身就是品质的保证。S－YXG50的机器配置要求：P166MHz或更高，推荐使用MMX；16M的内存；Windows95操作系统和一块16位的声卡自然是少不了的。

安装S－YXG50后，在控制面板会增加一项“XG Synth Driver”，用户可以在这设置S－YXG50的工作状态（如上图示）。在“多媒体”的音频重现和MIDI输出中也会增加一项“SXG50 Driver”，这就是虚拟的设备。选择使用SXG50 Driver后，再听听以前刺耳的*.MID文件（要是没有的话可以使用YAMAHA为你准备的MIDI音乐）。你会发现音质有了质的飞跃，如果是狂劲的摇滚乐，那S－YXG50的效果会发挥得淋漓尽致。可惜的是S－YXG50还不被大多数的游戏所接受，劝君千万别用它玩游戏，否则您的系统资源…… 最后要提醒各位朋友，使用了S－YXG50后，音量控制功能会被取消，可以把“开始”菜单中“附件”的“音量控制”拉到桌面上。

接着出场的是Jet－MIDI。这位仁兄也是来头不小，它的兄弟Jet－Audio早已红透了半边天。在Jet－Audio中的内置引擎恐怕已经深深吸引住你了吧，那Jet－MIDI就绝对不容错过。如果说S－YXG50是豪华型，那Jet－MIDI就是普及型。机器配置要求不高：CPU只要486的66MHz，推荐使用奔腾8MB内存，Win95＋声卡。它全面支持GM(Gneral MIDI)标准，8K－44.1KHz立体声的采样频率；128种复音。

Jet－MIDI的使用方法与S－YXG50一样，不过只支持MIDI的输出；虽说Jet－MIDI功能少了点，但也不必太过挑剔。听一下附带的MIDI音乐，是否犹如亲临其境，感觉到身边那些跳跃的音符了吗？在附带的MIDI中还有一首《007》的主题歌，至于编号自己试试吧。

听了这么多各位是否已经跃跃欲试了，那就赶快行动，到 http://www.ittrek.com 和 http://www.cowon.com 下载吧。



本栏编辑/Chance



网络游戏

——未泯的童心

■文/于萌

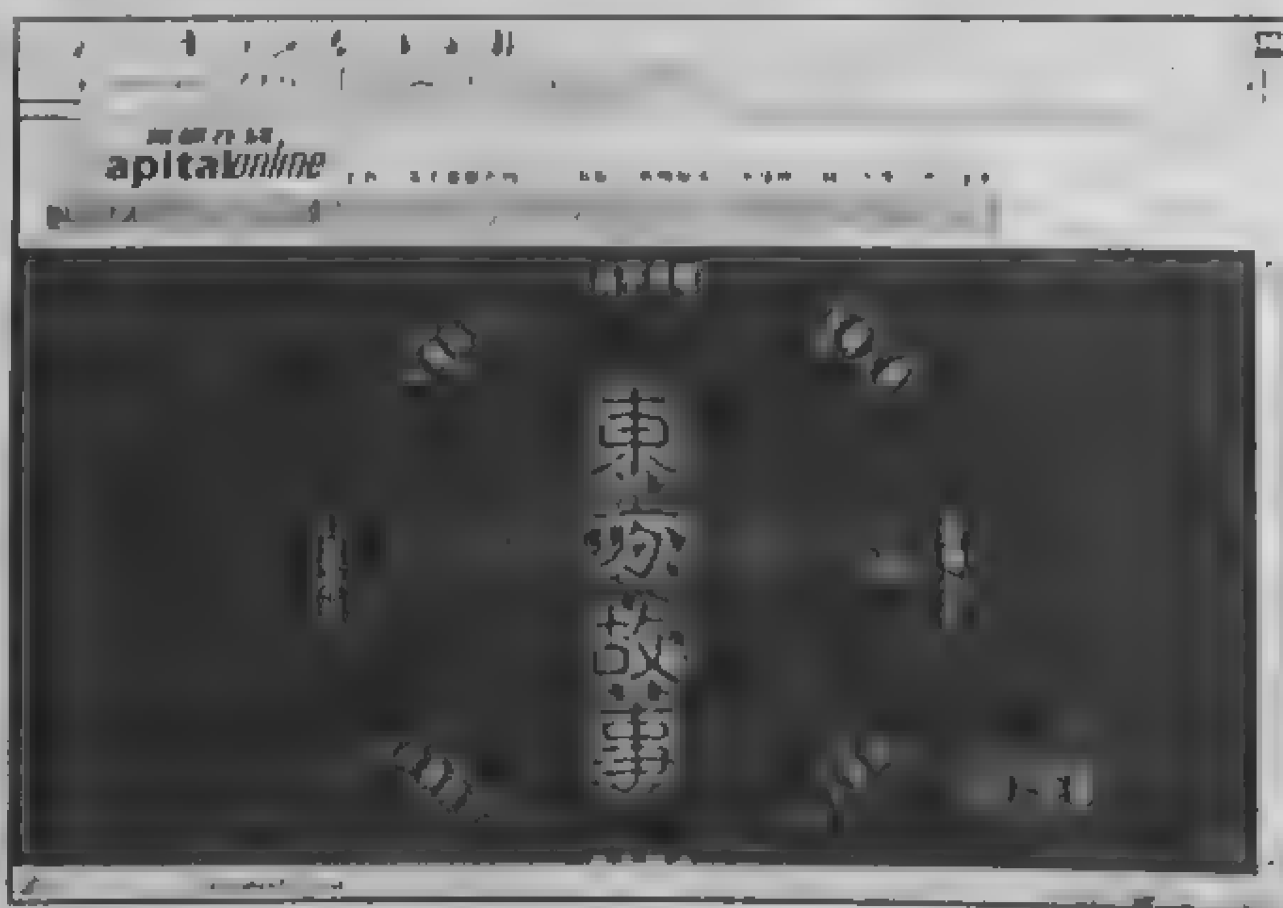
爱玩儿是人的天性，孩子爱玩儿，大人们亦如此。尽管一提“玩儿”，有的人会立即将它与“荒废学业，浪费时间”挂钩，但不可否认，寻找一处空间，放松自己的精神确实是现代人生活中必备的调味剂。

这几年供人们休闲娱乐的场所和花样越来越多，[illegible]池、保龄球馆、台球厅、[illegible]，在[illegible]外“[illegible]”，令人们渴望“玩儿”的心情照顾得无微不至。

在这当中发展最快、影响最广的，笔者认为当属电脑游戏。其实早在几年前(当然现在也有)电子游戏机和街机辉煌的时候，可以说已经为眼下电脑游戏的盛行埋下了个伏笔。无论过去还是现在，电子游戏的根本宗旨始终未变：为玩儿游戏的人（时兴的词叫“玩家”）重新设置一个社会环境去展现自我。特别是电脑游戏制作得更为精致。玩家时而出现在第一次世界大战时的法国北部西线战场，作为一名普通飞行员和战友们并肩作战，随着不断完成任务而提升、晋职，在空中浴血杀敌；时而又是名日本战国时代的武士，面对邪恶势力拔剑相向；即使是热火朝天的世界杯，你一样可以找到参与的方式：可以在足球游戏中挑选一支喜爱的球队，重新为它命名，甚至更换球衣。而另有一些游戏象《水浒传》、《三国演义》，场景与人物尽人皆知，玩家置身其中，仿佛徜徉于历史之间。这些游戏有的刺激，有的浪漫，有的讲究技巧。玩儿通了，狂喜不已，玩儿不通，也有一番“收拾旧山河”的壮美。总之，游戏开发者绞尽脑汁，搜肠刮肚，只为编一个故事，营造一个[illegible]，[illegible]求成功的欲望。远离现实世[illegible]的人的，因此，不但是自制力差[illegible]中，[illegible]成年人也收不住童心而留连忘[illegible]

[illegible]让一贯单打独斗的玩家，不禁又发出了[illegible]的感叹。网络游戏比单人游戏不知好玩多少倍。在游戏中会凭空生出无穷变化，游戏与网络的结合真是“感觉好极了”，它使众多玩家上了一次网就再也不想下来，再单人闯关，便觉寂寞难耐

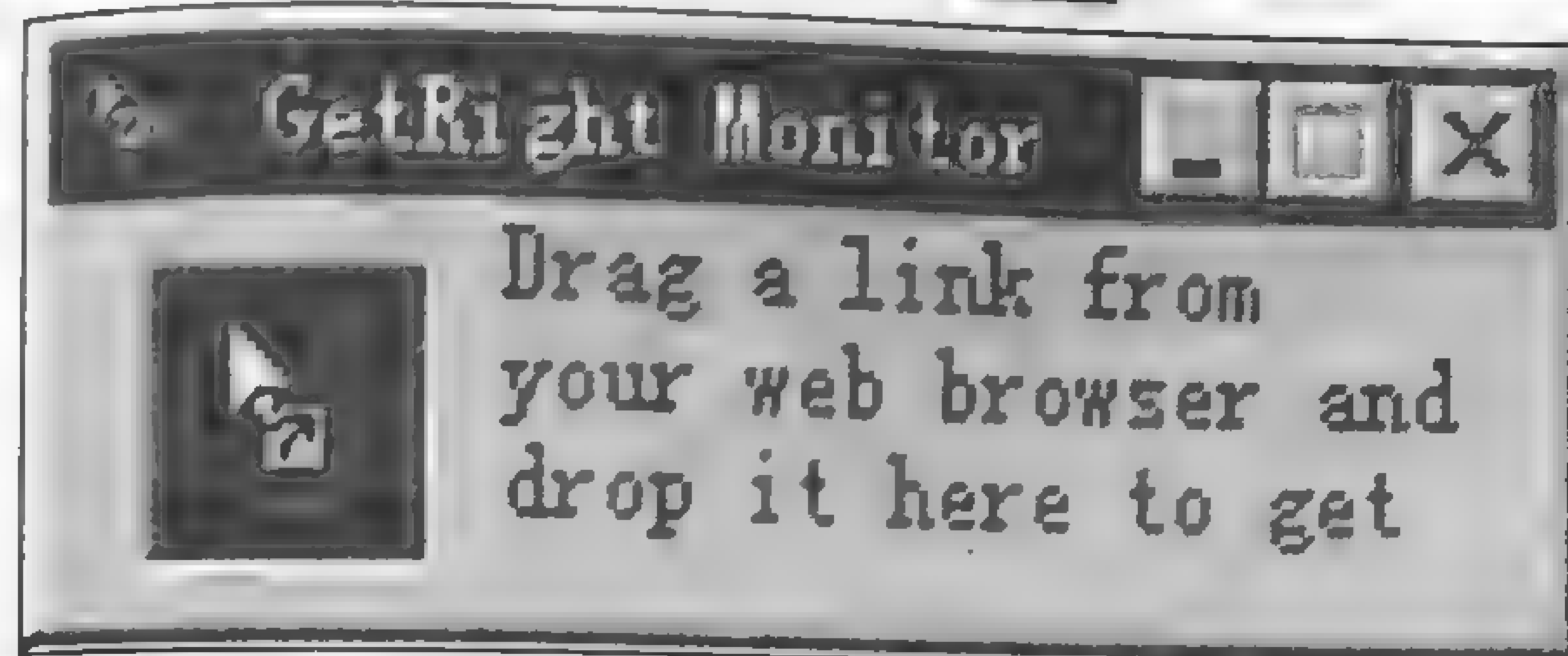
在这里，告诉你一个别具一格的网络游戏——“263首都在线”之《神秘的东方故事MUD》。在这里你可以找件称手的“兵器”和别人大干一场，也可以“纠集”几个网上弟兄组建“军队”，自封为王，一试身手，不过做领导一定要别人拥戴你才可以哦！在“异想天开”里，你尽可以说出自己的奇思怪想，甚至还有机会荣登“名人榜”，怎么样，感觉很“酷”吧！“263首都在线”上网方式很简单，(北京市上网直拨电话号码：2631，用户名263，口令263，网址是：www.263.net.cn)无论是游戏室还是聊天室，每日都吸引着越来越多的人找寻、讨论自己钟情的游戏，可见，网络游戏，特别是好的网络游戏的魅力势不可挡。另外，“首都在线”还准备在9月上旬举办北京—深圳网络围棋比赛，届时将有两地各20名知名棋手参加，所有“263首都在线”的网员都可以在比赛当天守在电脑前同步观棋，可谓又一新鲜、高雅的玩法，有兴趣的读者不妨关注一下



不怕断线的下载管理器

——小记GetRight 3.10的使用

■文/日兔



(图1)

如果您只用IE或Navigator来下载软件，一定会经常碰到下载到一大半(我有一次是98%)而发生了意外(如断线，死机或掉电)不得不重新开始的尴尬情况。如果能保留上次下载的成果，接着续传下去该多好。好在GetRight让我们的愿望得以实现，它不但支持断点续传，还有一些其他特性，让我一一说给你听。

1、支持FTP及HTTP的断点续传。

2、高效32位多线程下载，速度没得说。

3、完备的下载管理功能：GetRight可以同时管理几个文件的下载和续传，“DOWNLOAD STATUS”中的资料详尽，包括文件大小、续传次数、下载地址、已下载百分比等支持时间表(SCHEDULE)功能，按时拨号下载，完成后自动关机、断线。

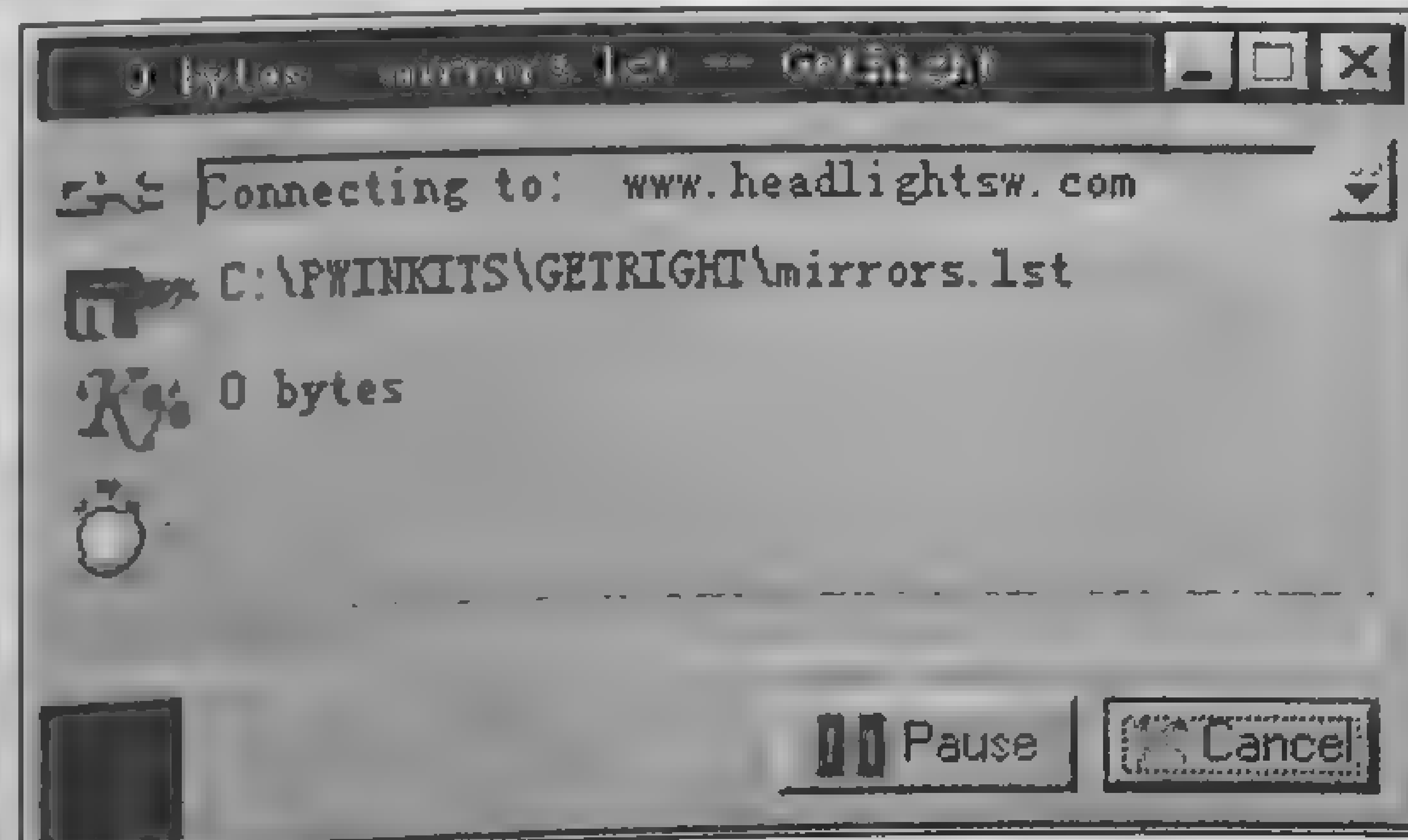
4、能更新镜像列表，根据列表及实际情况计算哪个镜像站点速度更快。这个功能对“奶牛场”等镜像站点很适用。

5、自动把下载的文件送交指定的查毒软件检查，防患于未然

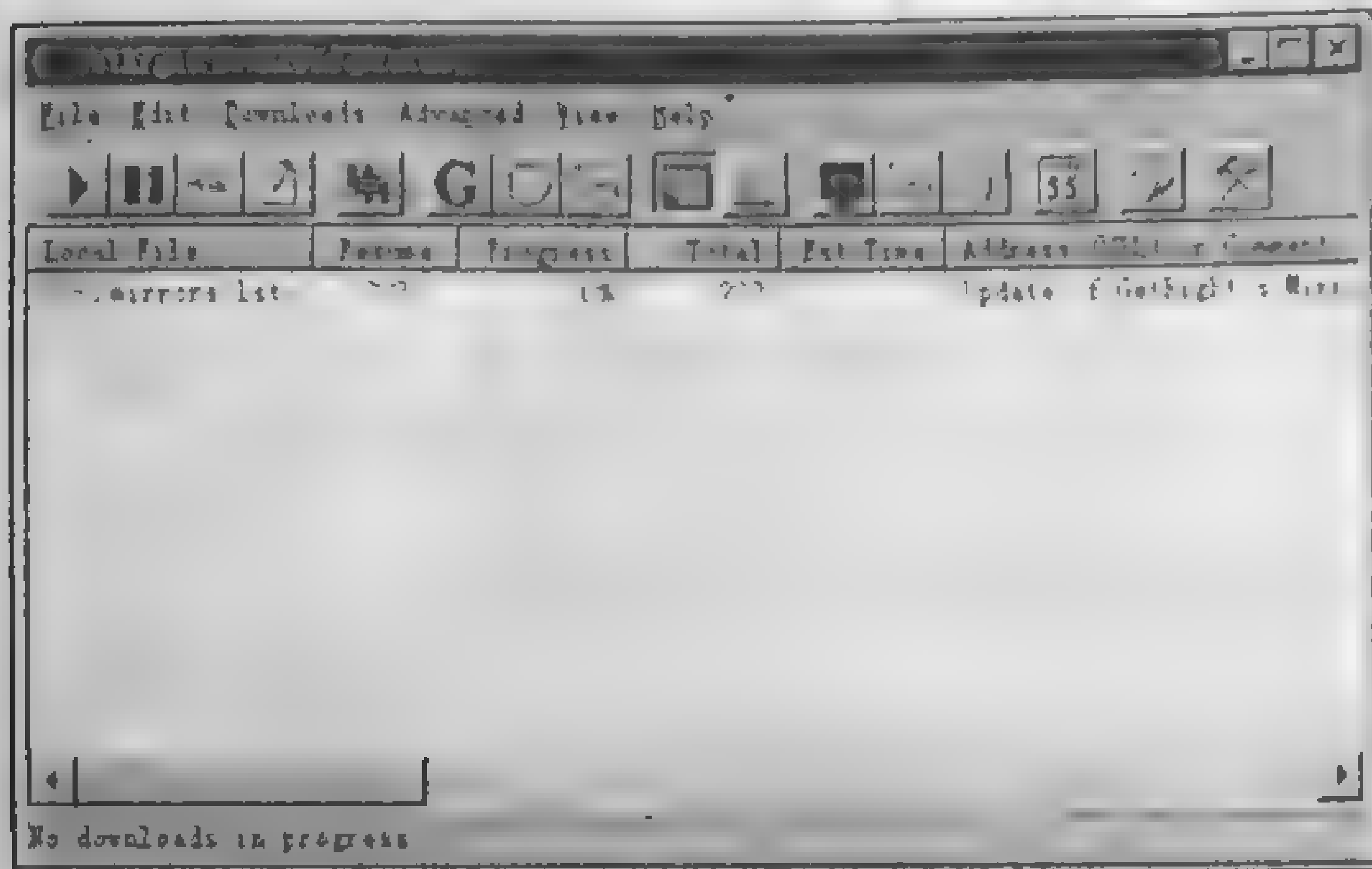
6、还有很多，慢慢看HELP文件吧

使用GetRight很方便，在Win95中运行“GetRight MONITOR”，系统任务条中出现一个大号的“G”，右键单击，选“SHOW MONITOR”会出现一个蓝色的小窗口(图1)，在网页中看到什么好的软件，左键点住链接拖到小窗口(图1)中一放手(3.10版本支持IE或Navigator的单击，也就是说只要单击链接，GetRight就会自动下载；OPERA的拥护者可以右键单击选COPYLINK因为GetRight会自动监视剪贴板)，余下的就统统交给GetRight吧。弹出的窗口(图2)显示下载状况及文件服务器是否支持断点续传。如果因某种原因中断下载，下一次启动GetRight后，右键单击“G”，选“SHOW DOWNLOAD STATUS”，在弹出的窗口(图3)中有下载任务列表，双击任务或使用工具栏的“RESUME”按钮(向右的小三角)即可继续下载。

以上这些功能对一般使用足够了，但要更有效地使用GetRight，必须熟悉它的设定(CONFIGURATION)。因为一些高级功能设置必须通过用户设定才能发挥作用。单击“DOWNLOAD STATUS”工具栏的榔头－扳手按钮或从



(图2)



（图 3）

[illegible]务器。对[illegible]DOWNLOAD.COM"[illegible]，这个[illegible]

8、Login：有些服务器需要登[illegible]，在这里可[illegible]先保存用户名和[illegible]，这样 GetRight 会自动登录

9、Save To：设定每次下载时是使用最后一次选择的目录还是每次使用同一个目录存放软件，可以把不同类型的文件分别保存在不同目录下

10、Advanced：一些琐碎的选项。比较有用的是指定一个查病毒软件检查下载文件是否有病毒。

"EDIT"菜单中选取"CONFIGURATION"（图 4），这里共十个标签。

1、General：可以为每一个操作设置配音（*.WAV 文件）。

2、Proxy：设置代理服务器，分 HTTP 和 FTP 两种。一个好的代理服务器可以使下载速度更快。

3、Connections：关于连接的设定，分三部分，"Timeout"设定连接不上时停止并重试；"Miscellaneous"设定续传时回退多少；"Retryin"设定出现错误时如何处理，如：重拨。

4、Limits：设定可同时最多下载文件数目及下载速度上限，设定上限可以使下载的同时，浏览网页不至于太慢，一个相当体贴的设计。

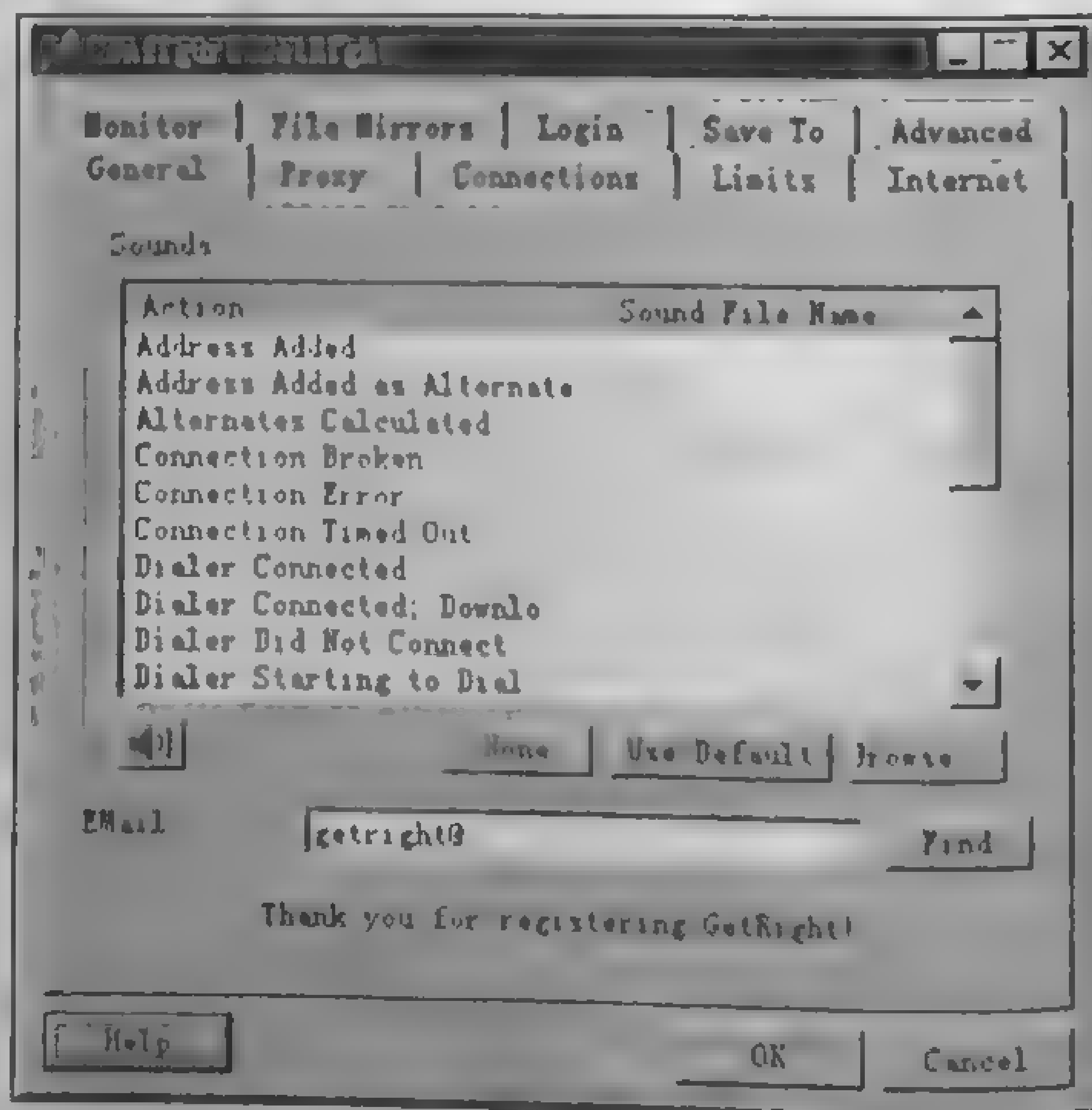
5、Internet：选择手工拨号连接 INTERNET，使用 Win95 拨号网络或其它拨号软件连接。

6、Monitor：设定是否监视剪贴板，是否监视 Navigator 或 IE 的单击，单击何类文件下载，何种文件不反应，何种弹出对话框确认。

7、File Mirrors：这是 GetRight 提高下载速度的重要设定，用户要给定所处的洲，如：Asian；国家，如：China；然后即可在"Download Status"下"FILES"中的"Download Updated Mirror List"得到最新的服务器镜像列表。下载时 GetRight 会自动从列表中寻找并计算出最快的镜像服务器下载。用户也可以手动向列表添

在进行了[illegible]番仔细的设置后，GetRight 就可以最高效率为你服务了，好好享用这个下载的好帮手吧。找到好的软件别忘了和大家分享

差点忘了 GetRight 可到"奶牛场"任何[illegible]个镜像站点下载：http://www.tucows.com，出品公司网址：http://www.headlightsw.com/，产品网址：http://www.getright.com/



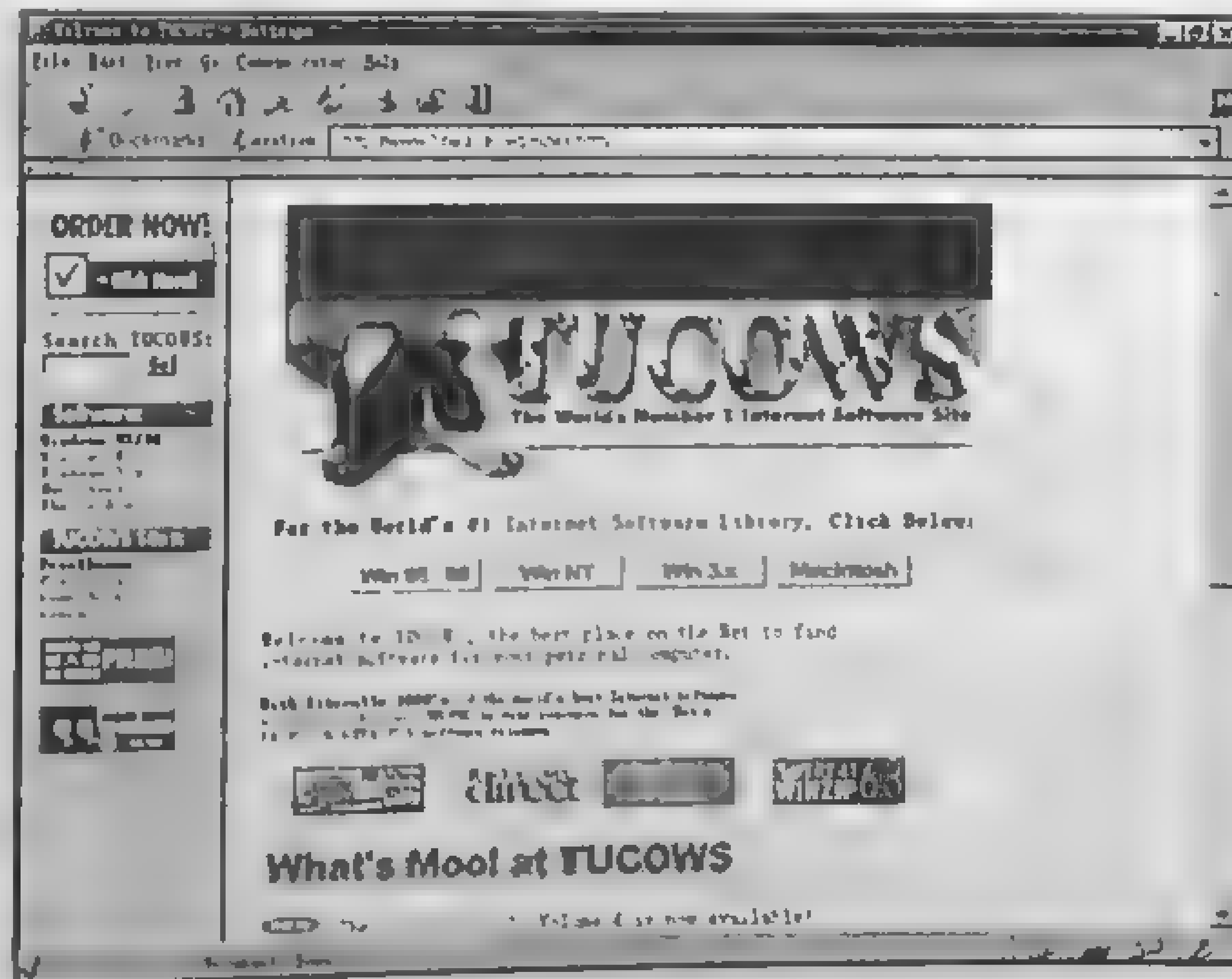
（图 4）

主页制作的几点小建议

■文/周晓阳

我制作主页的时间不长，因为学过编程，现在又有这么多高效的主页编辑工具，做起来倒也还算轻松。但是也渐渐发现，要真正做出一个令人刮目相看的优秀主页却也不是一件容易的事情，据此想跟大家聊聊我的几点经验。

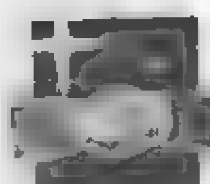
这里先说说制作网页时画面和速度的问题。说起来，这是一个很矛盾的事情，要知道"鱼与熊掌不可得兼"，太注重网页画面的华丽，势必会影响浏览速度，这在网络不畅时极为令人恼火，很可能影响到主页受欢迎的程度；相反如果过分追求速度，主页的模样自然好看不到哪儿去，会被列入有碍观瞻、影响市容之列。关键是如何在速度和画面之间找到一个平衡点，自从 HTML3.2 标准公布以来，HTML 中又引进了"风格单"这一概念，所谓风格单，简单说就是可以按照自己的风格，设计网页的字体、表格等，也许你已经领略过它的魅力，最简单的例子就是可以给网页内的表格加上自己的背景色或底图，充分利用表格是控制网页布局的最好方法之一。在这里插一句，我个人不太喜欢深色做背景，比如说黑色。全黑的背景可能给人一种很 COOL 的感觉，但时间长了眼睛会吃不消，所以对于有大量文字的网页，应尽量避免用深色做背景，选一些明快轻松的颜色或底图会更好。整个网页的风格要一致，字体的颜色、大小、网页的背景不要经常改变，否则会显得凌乱。



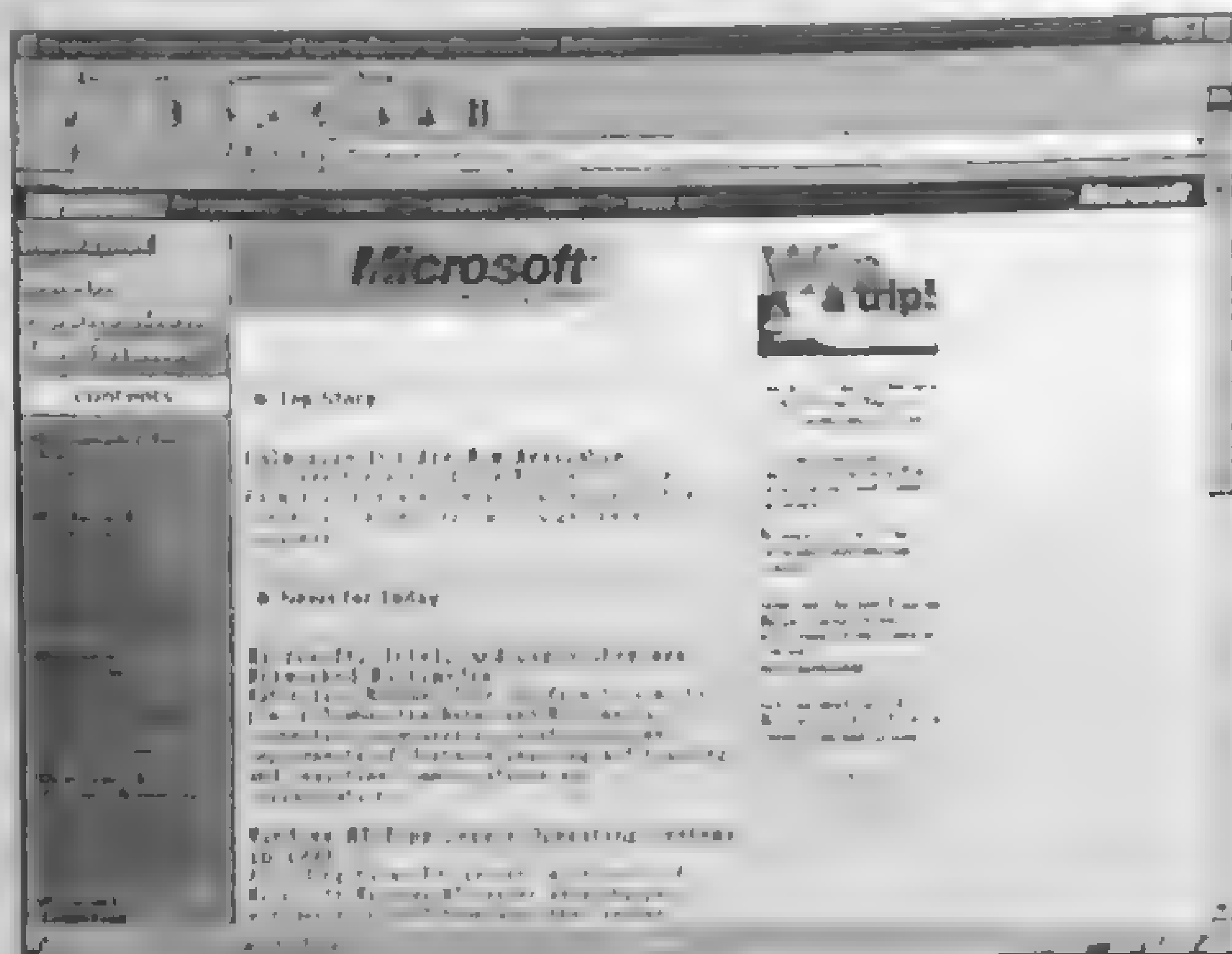
如果网页要用大量的图片，可以使用图片压缩工具来处理。网络上经常使用的图片格式是 GIF 和 JEPG，两者的共同的特点就是比 BMP 格式的图体积要小得多，但是因为某些软件的图片生成算法过于"浪费"，所以个别图片的体积仍然非常可观，这时可以用专门的软件对它们进行压缩，友立（Ulead）的 WebRazor 就是这样一个工具。安装完以后，在 PHOTOSHOP 里的"文件"菜单，会找到"输出/Smart GIF 和 Smart JEPG 的选项"，利用它们你可以发现生成的新文件，在损失了极微小的图象质量下，体积大大下降了（几倍到十几倍），主页减肥有希望了！

当然，增强网页的视觉效果，方法是多种多样的，但说到底，还要谈到 JAVA 和 JavaScript。其实说视觉效果并不准确，说动态效果更贴切一些吧。对于 JAVA 这杯咖啡，我一向不大兴奋，原因嘛，还是速度问题。JAVA 的启动时间较长，在这期间很可能莫名其妙地使浏览器的窗口"死掉"，气愤呀！而且现在的 JAVA 程序千篇一律，就拿"湖光倒影"（Lake.class）来说吧，已经达到了"你有我有全都有"的程度，说得好听点是"缺乏个性"，说得难听点—"忒俗！"，嘿嘿，说不定下回我会介绍些新玩意儿给大家！

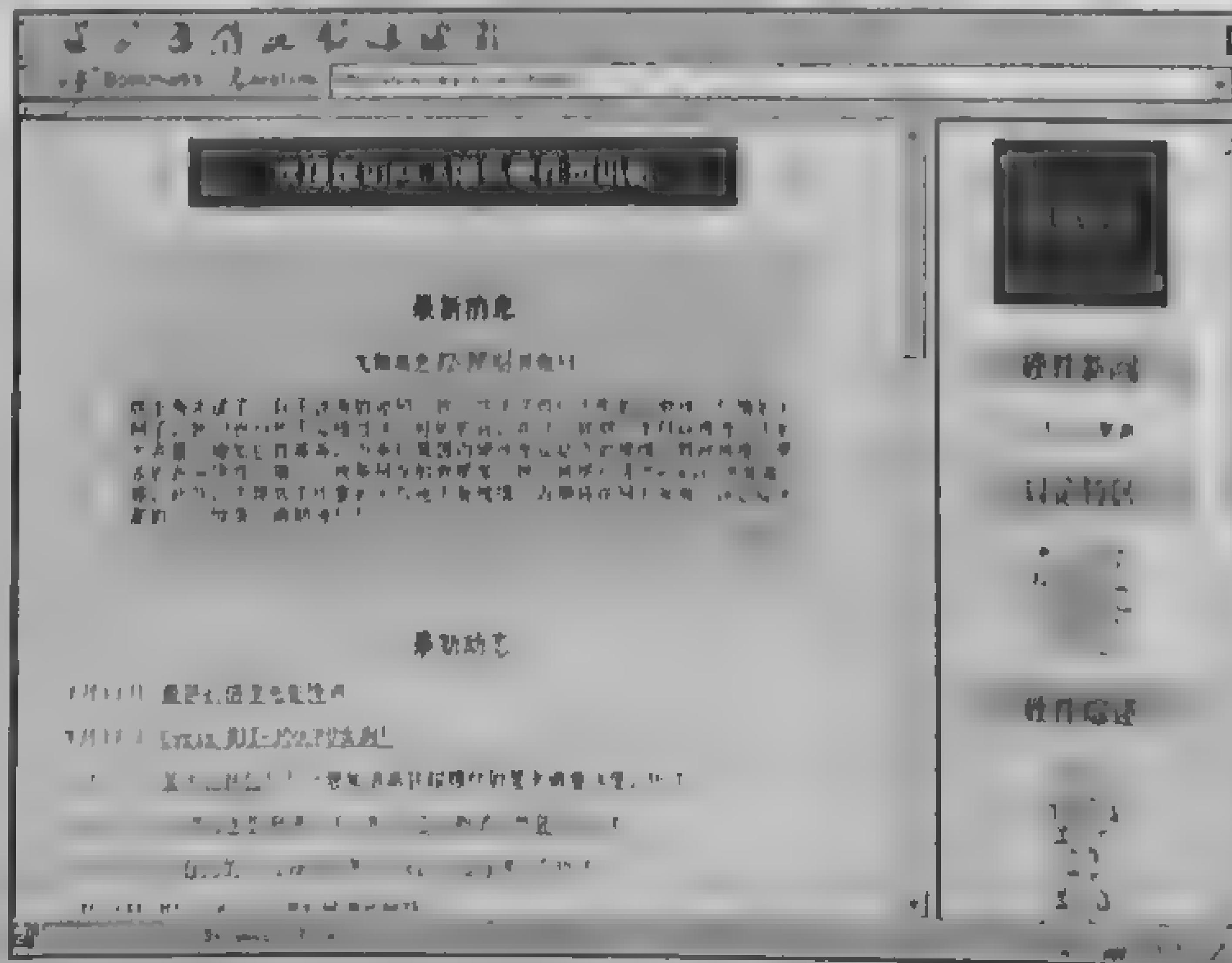
我个人十分看好 JAVA 的小弟：JavaScript。它的交互性非常强，特别是在把 JavaScript 和刚才说的"风格单"结合起来，嘿，效果棒极了，这就是现在时兴的动态超文本（DHTML）。原来我认为 JavaScript 的图形处理功能太差，只



能给图象挪挪位置呢，变变大小呢，这挑战JAVA较短长，但是后来有到[illegible]，利用JavaScript多现两个图片相互淡入淡出时，简直难以相信这是JavaScript办到的，如果再加上Active X，我真的有点不相信自己的眼睛了！这些都是没用JAVA的效果！不幸的是，并非所有的浏览器都支持DHTML和Active X，例如用Netscape4就没法看到IE4里的效果，这只能寄希望于国际上作出新的规定，大家达成共识



除了上面谈到的问题，还有一点要注意，切忌滥用脚本：把所有知道的东西不管有没有用，一股脑都加上去（当然，脚本的示范页除外），就好象做菜，有各种调料，打翻了五味瓶的滋味也没什么好受。尤其要提的是，有些主页进入后，它会自动开启一个新窗口，这就有点专制了，根本没经过访问者同意嘛！试想，我正开着ICQ和人闲扯，还用GetRight同时下载着6、7个软件，后台开了3、4个浏览器窗口，本来已经紧张的系统资源又被不经意的“咬”了一口，硬盘在“吱吱扭扭”地响了一阵后，原本微妙的系统平衡被完全破坏了，整个电脑都死了！希望这种悲剧不要在你的身上发生。

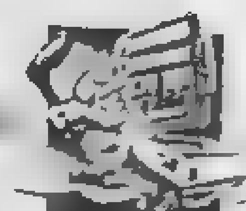


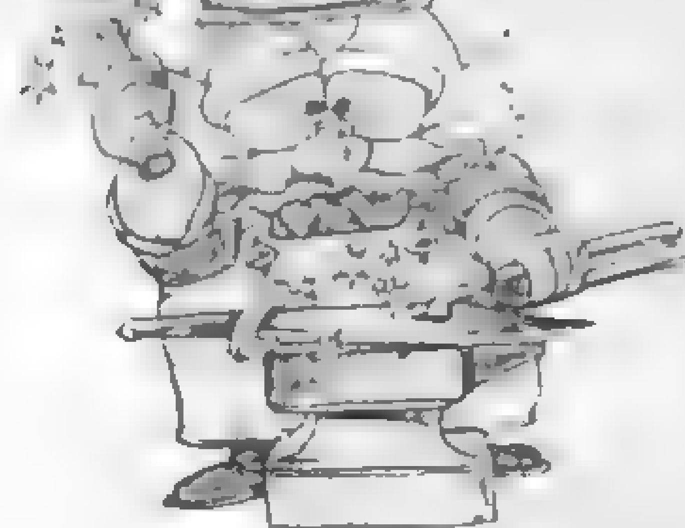
最后再说说网页的结构。网页的结构一定要清晰、紧[illegible]其实有不少是无用的[illegible]，很可能对你的网页失去兴趣。另外在网页制作过程中，最好给经常出现的网页做一个样板，这样会事半功倍的。

还要提一句的是网页的“兼容性”。现在最流行的网页编辑器非FrontPage98莫数，这个软件虽好，但也有些霸道，强加一些IE4支持而NE4不支持的功能或制定，往往网页在IE4下看很好，但在NE4下却不堪入目，记得我们的第一个网页留言板上一位朋友写道：“你自己看看，整个儿一堆草！”我用别的浏览器一看，嘿，太形象了！要知道世界上还有许多人在用NE、IE3，如果你不想一开始就失去他们，那么在制作主页时就应该用各种浏览器观察一下效果。实际上，每次我用Front-Page98建立一个新文件时，第一件事就是删除“页面属性”里的全部制定，它往往是造成错误的罪魁祸首。

好了，就说到这里吧，制作网页这个话题并非已经说完，而是一时想不起还有什么重要的话没说，在制作网页中遇到了不少困难，从别人也从自己这儿悟出了点道理，希望能对大家有所帮助。

本栏编辑/Chance

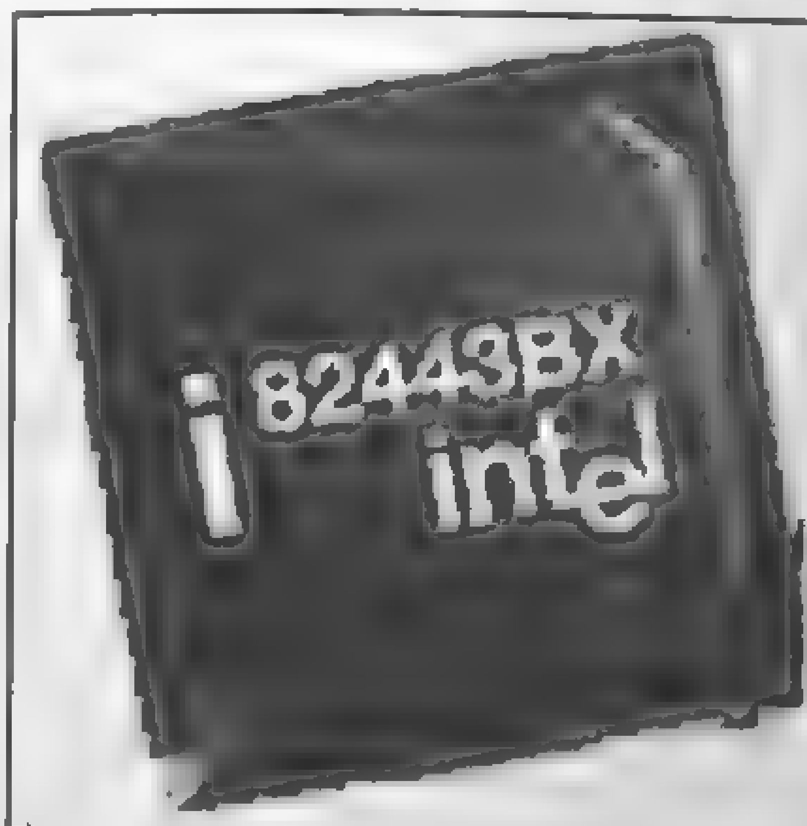




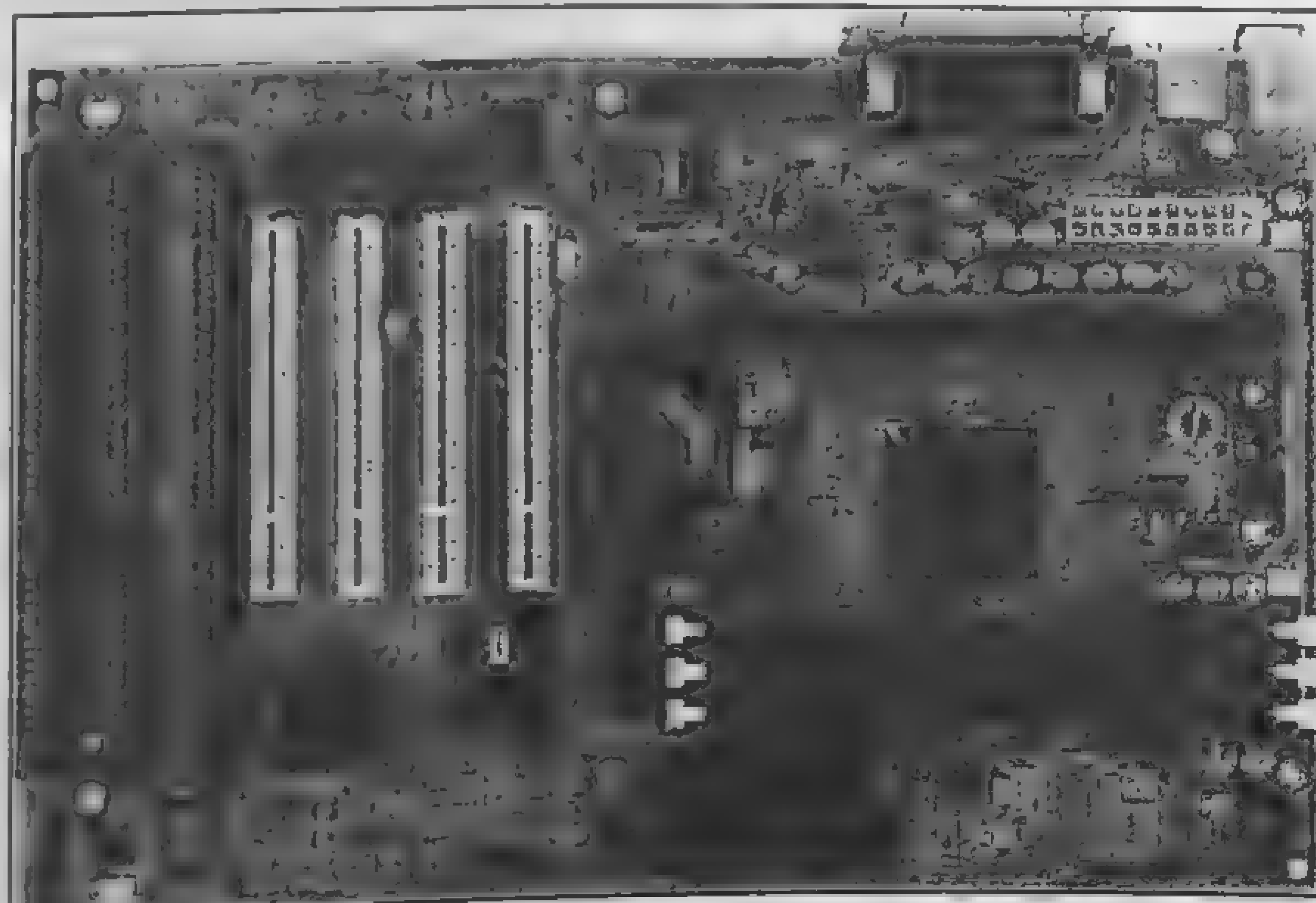
98 新硬件大展播

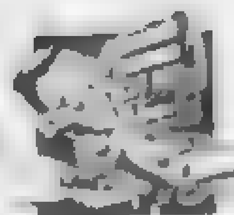
——BX 主板大集合

■文/飞翔鸟·谈毅



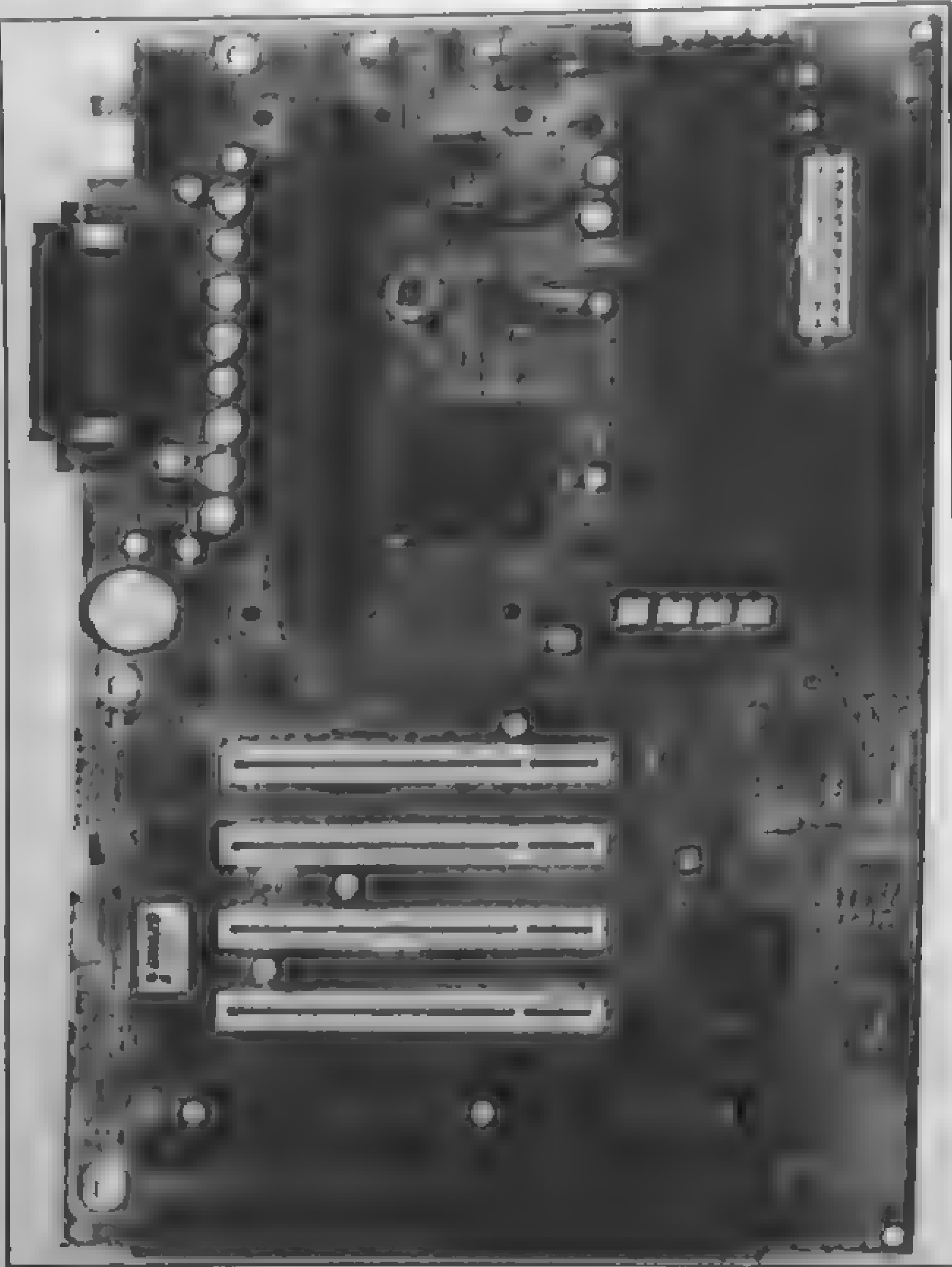
个人电脑从未象现在这样如此迅速的进步，记得去年还是166MMX的天下，现在已经直接进入PⅡ400的世界了。CPU的速度成倍增长，它早已不再是制约系统整体性能的瓶颈，相反，系统I/O(包括图形显示卡、硬盘、CD－ROM、DVD、声卡等)的速率则亟待提高，而所有这些I/O的速率提升都要求系统总线带宽必须有大幅度提高。举例而言，新的图形加速端口AGP允许图形加速卡以66MHz的速率与内存进行数据交换，2×的AGP传输数据速率就与66MHz的SDRAM主内存带宽几乎相等，但主内存不能仅为AGP设备服务，CPU也需要一定的主内存带宽进行其他操作，现在CPU速度相当快再加上上述的AGP等其他设备，如果仍沿用原来66MHz的系统总线，显然会严重影响电脑整体性能，所以系统总线速度的提升已成必然。但总线速度的提升需要新的芯片来支持。为此，Intel、ALi、VIA、SiS等公司都推出了支持100MHz外频的主控芯片。Intel公司成为芯片业界老大已经是不争的事实，为了巩固自己在PC界的统治地位，今年又率先推出了支持100MHz总线的BX芯片组，与以前的产品相比，BX芯片打破了系统瓶颈问题，它采用了Intel公司的四端口加速技术（Quad Port Accleration，缩写为QPA），用于扩展PⅡ处理器、AGP、100MHz的SDRAM和PCI总线之间的传输带宽，在一定程度上使AGP、DVD－ROM以及MPEG－2视频解码等技术的应用得到了提高。QPA之所以能够改善系统整体性能，是因为它具有四个关键技术，即：增强的总线占用分配、更大的系统级数据通道、开放式页内存体系结构和ECC内存控制。BX芯片组继承了LX芯片组的优点，如：图形加速端口(AGP)，Ultra DMA/33，动态电源管理(DPMA)以及支持SDRAM等等。由于BX芯片具有了如此多的优点，所以





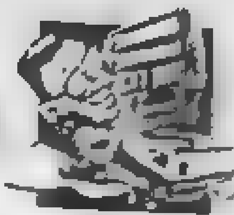
著名的主板厂商纷纷推出自己的 BX 主板。[illegible]介绍几款有特色的 BX 主板。

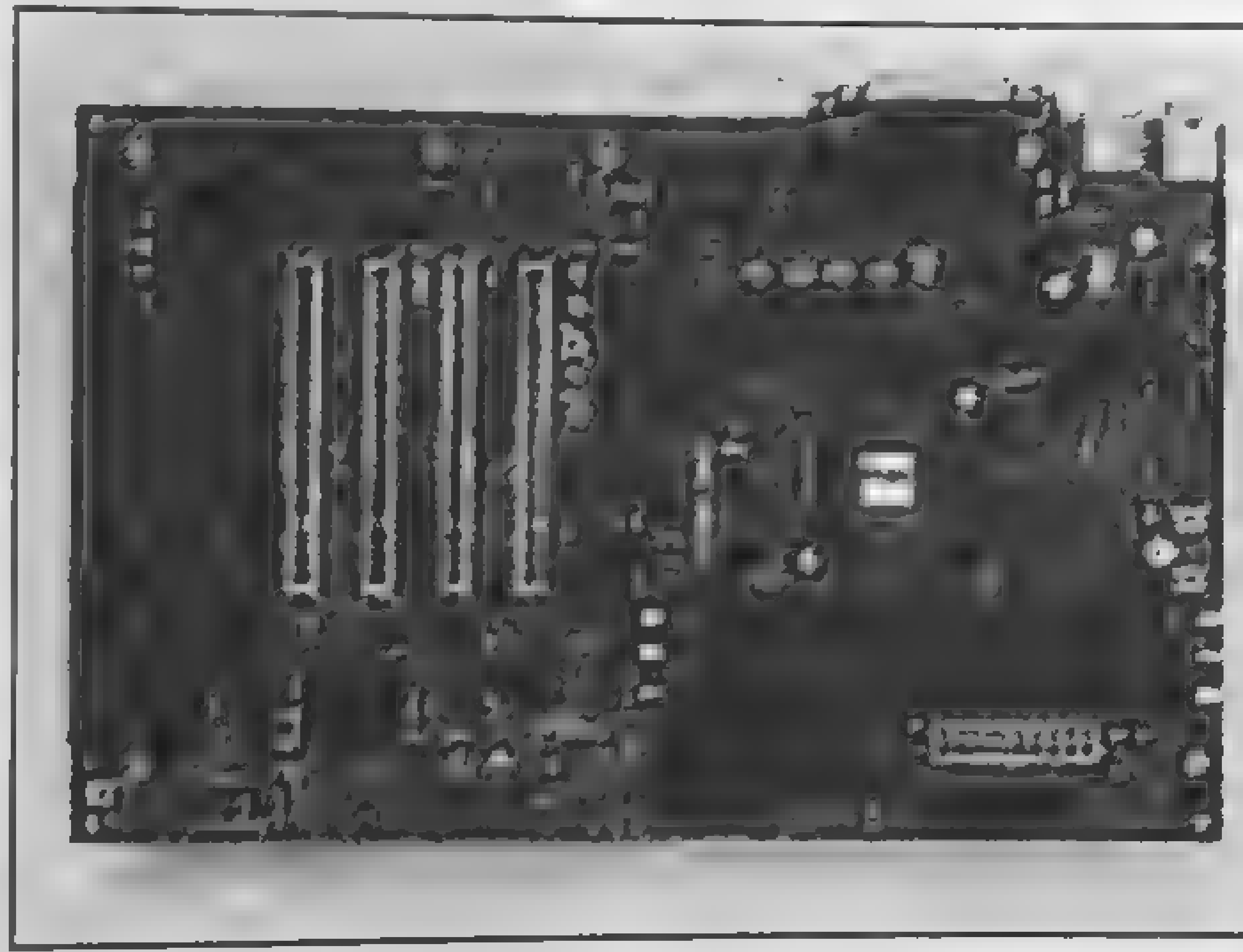
精英公司：老牌主板制造公司，产品选材和做工都堪称一流。这款基于 BX 芯片的 P6BX－A 支持 233 MHz－450MHZ 的 PⅡ处理器，总线速率可高达 133MHz，极大地满足了发烧友的[illegible]。P6BX－A 在主板上集成了 SB－LINK 功能，这是针对新出现的 PCI 声卡在 DOS 下没有 DMA 中断，导致许多 DOS 软件无法正常播放声音的缺陷而设计的接口。通过它可以用一根线连接到声卡上，这样就能为 PCI 声卡分配 DMA 中断，它兼容早期 ISA 总线的 SoundBlaster 标准。P6BX－A 含有 3 个 DIMM 插槽，最大支持 768MB 有 ECC 功能的 SDRAM；有 5 个 PCI、2 个 ISA 和 1 个 AGP 插槽；它还支持 LS－120 软驱；PS/2、USB、IRDA 接口必不可少，但没有 SCSI 接口。CPU 设定采用软跳线方式，支持键盘启动和网络唤醒功能。对于系统保护，P6BX－A 具备过载保护、CPU 过热保护、风扇监控和系统电压监控四项措施；在绿色环保方面符合 ACPI 标准；支持操作系统直接电压管理和省电模式。具备如此多优点的 P6BX－A 售价大约为 1000 元，确是物超所值。



华硕公司：在主板市场占有较大的份额和较高的声誉，这次又推出了 P2B 系列主板。此系列包括六个型号分别是：P2B、P2B－D、P2B－L、P2B－S、P2B－LS、P2B－DS。以下三款主板都支持 233 MHz－400MHz 的 PⅡ处理器。P2B 是该系列的基本板型，它有 4 个 PCI、3 个 ISA 和 1 个 AGP 插槽；3 个 DIMM 插槽最高支持 384MB 的内存；板上也集成了 SB－LINK 接口；带有 2 个串口、1 个并口、2 个 USB 接口、1 个 IR 接口和 2 个 PS/2 接口。[illegible] CPU [illegible] 是 P2B 提供的 50 MHz、66 MHz、75 MHz、83.3 MHz、100 MHz、103 MHz 和 112 MHz [illegible]设置，[illegible] P2B 内建[illegible]防病毒保护 Anti Boot Virus [illegible] BIOS，可以保护系统不被引导型病毒入侵，这项设计极大地增强了系统的安全性。P2B 系列的 CMOS 中有一项 TURBO ON 选项，将它打开后系统性能将提升 2% 到 5%。P2B 的市场售价约为 1300 元。P2B－LS 除了具备 P2B 的特色外，还集成了一个基于 Intel 82552 芯片的 10/100MBPS 自适应网卡，这样装有 P2B－LS 主板的计算机就具有了网络功能，使得计算机的应用范围和应用效能大大提高。在这款 P2B－LS 主板上还集成了 ULTRA 2 SCSI 接口，最高数据传输可达 80M/s，在提高磁盘性能的同时还可以连接多个外设。由于有了上述两项特点，P2B－LS 的售价大约为 3100 元。至于 P2B－DS，它支持双 PⅡ，所以更适合服务器用，是面向高端用户的产品，并不适合家庭使用，所以在这里对它的特性就不介绍了。目前市场上还没有 P2B－DS 的报价。

微星公司：也是我们熟悉的主板厂商，这次带来 MS－6116、MS－6119 和 MS－6120 三款主板。MS－6116 和 MS－6119 都带有 1 个 AGP、3 个 ISA、4 个 PCI 插槽和 2 个串行、USB、PS/2 接口。MS－6116 有 4 个 DIMM 插槽，最大可支持 1GB 的内存（支持 ECC& EC）；而 MS－6119 只有 3 个 DIMM 插槽，最大支持 768MB 的内存。MS－6116 和 MS－6119 都集成了 SB－LINK 接口，并且提供 CPU 即插即用功能，这种功能可以自动侦测 CPU 的正确电压，使之不会因为电压设定错误而受到损坏。微星的 PC ALERT 系统监控软件能够时刻监控：系统、CPU 温度，散热风扇转速，硬盘和内存并对非法开启机箱发出警报，非常具有新意。MS－6120 是微星公司针对高端用户设计的产品。它支持双 PⅡCPU；并且内建 2 个 Adaptec 7895 芯片控制的 Ultra Wide SCSI 接口；它有 4 个 DIMM 内存槽，最多可支持 512MB 的 SDRAM 和 1GB 的 168 线 EDO 内存（支持 ECC& EC 功能）；它有 1 个 AGP、3 个 ISA、4 个 PCI 插槽；2 个串口、1 个并口、2 个 USB 和 2 个 PS/2 接口。三款主板的 BIOS 均支持 ACPI、DMI、PNP、GREEN 功能，并应用了微星公司独有的 TOP 技术（探测头直接接触 CPU，测量温度不受风扇散热气流的影响，偏差接近于零），可以准确地报告 CPU 温度，结合功能强大的系统监控软件，使系统运行的格外稳定。MS－6116 和 MS－6119 的价格约为 1200 元，而 MS－6120 的价格相对贵一些，约为 2550 元。





技嘉公司：一向以制造精良、做工细腻而著称。它的 GA－686BX 主板完全体现了这一点。GA－686BX 提供 1.8V－3.5V 电压，可支持 233 MHz－400MHz 的 PⅡ。它使用 Award 4.5PGH 版 BIOS，整体布局紧凑合理，并在 BX 芯片上覆盖了一块散热片，帮助系统散热。它带有 4 个 PCI、3 个 ISA 和 1 个 AGP 插槽，主板上集成了 SB－LINK 接口；4 条 DIMM 插槽可支持 1GB 的内存，并支持 ECC 纠错，该主板使用 DIP 开关，可将倍频设置为 3－5.5。GA－686BX 提供 2 串 1 并和 2 个 USB、2 个 PS/2 接口，但是没有 SCSI 端口。GA686－BX 的系统保护也十分完备，包括过载保护、CPU 过热保护、风扇监控、系统电压监控。它的独特设计是 CPU 温测技术－ACOPS98。该技术用一个探测头伸向 CPU 来感知温度，甚至可以检测 CMOS 电池情况，它不依赖于任何操作系统，使得准确性更高。技嘉的主板支持局域网唤醒、Windows95 软关机；支持 Intel LDCM，这是一个可以用来监控与管理电脑系统状态的网络管理应用程序，籍由它所提供的系统硬件与软件使用状态列表，针对可能导致系统死机的各种不正常状态，适时提出报告，让用户随时可以发现系统的问题，并做出适当改善。LDCM 的设计符合桌面管理界面程序（DMI，Desktop Manage－ment interface）、简易网络管理协定（SNMP，Simple Network Manage-ment Protocol）以及 Wired for Management（Wfm）等工业标准规格，兼容 DMI2.0/Wfm 1.1/SNMP 等规格标准，即时监控与警示硬盘、内存、风扇、电源与温度等问题，并提供了自我诊断以及上千种软硬件项目的不正常警示功能。它还支持 Modem 唤醒、键盘、鼠标和 SCSI 设备引导开机。GA－686BX 的设计似乎缺少一些"时髦"功能，但十分实用，整体性能优异，目前售价约为 1500 元。

中凌：ATC－6220 主板，设计得小巧紧凑。它有 3 个 DIMM，支持 384MB ECC SDRAM，3 个 PCI、2 个 ISA 和 1 个 AGP 标准配备。它支持 233MHz－450MHz 的 PⅡCPU。虽然中凌的主板体积较小，但是功能完备，各种系统防护措施一个不缺。主板上的 3 个风扇插槽能充分冷却你的 CPU。此外还提供了多种开机方式，如：网络唤醒、键盘、鼠标开机、SCSI 引导、Modem 唤醒等。同时主板上也集成了 SB－LINK 接口，支持 Intel LDCM 应用程序。总体而言，ATC－6220 属中上之选，目前此块主板的售价约为 1280 元。

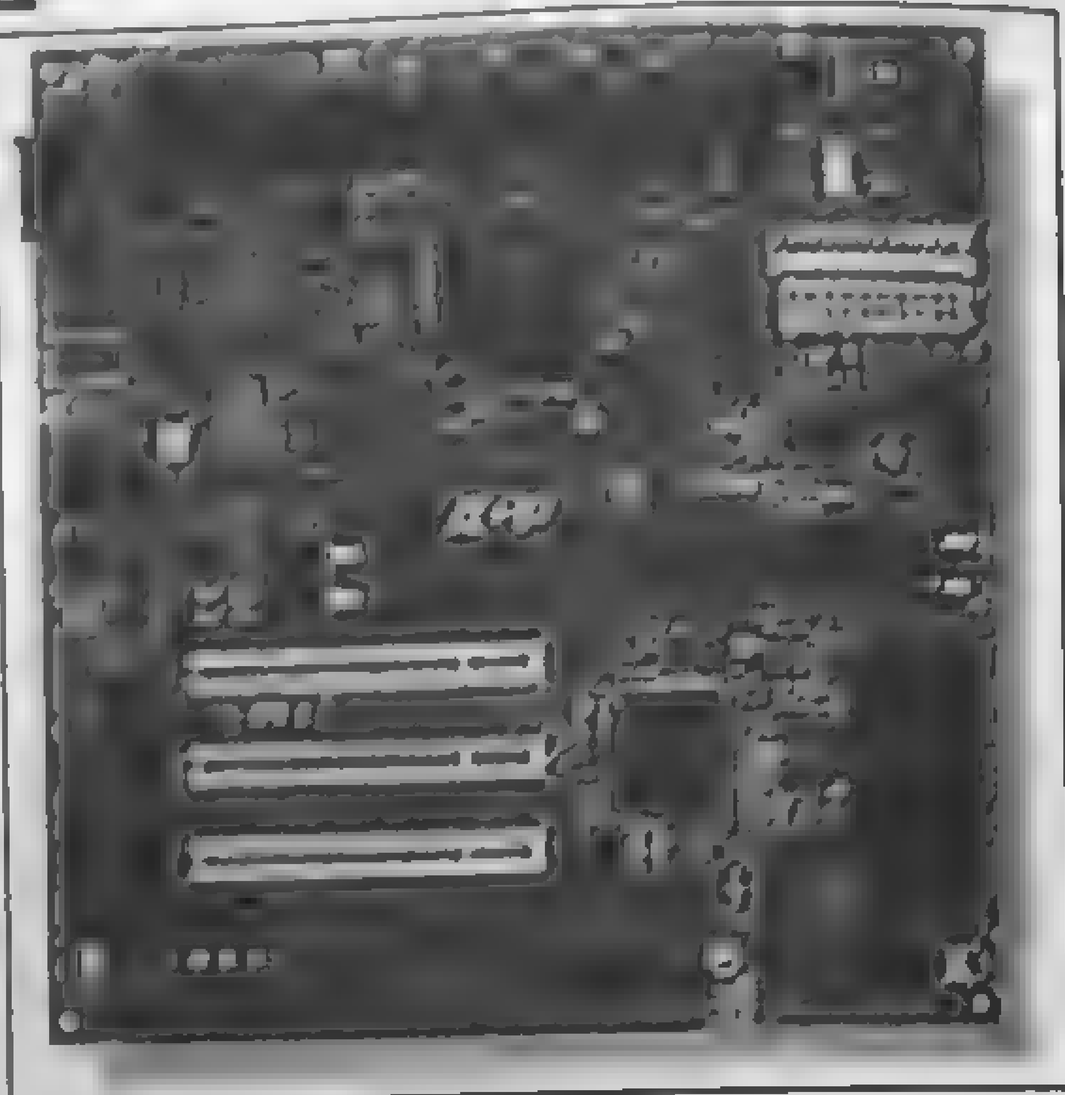
联想公司：近年成绩斐然的国内著名企业，其主板的生产早已迈入世界前列。它特有的"EASY"技术方便了广大用户。在此款 QDI BRILLIANT Ⅳ 上充分体现了"联想"独有的 speed easy，power easy，logo easy 和 manage easy 技术，使玩家不必对付复杂的跳线和专业英文术语。此款主板外表相当简洁，集成了 3 个 PCI、2 个 ISA 和 1 个 AGP 插槽，SB－LINK 接口，主板上还有 2 个 USB、2 个 PS/2 接口

和1个IR接口，并且集成了ULTRA Wide SCSI接口。它也提供多种开机方式和多种系统保护措施。相对于整体性能而言，1400元的价格还是有一定的吸引力

升技公司：在奔腾主板上有不错表现，现在又推出了自己的新产品AB－BX6。AB－BX6支持PⅡ233MHz－400MHz。主板上有4个PCI、3个ISA和1个AGP插槽，但是美中不足的是AGP为1.0版本。它的4根DIMM插槽，最大支持512MB的SDRAM。使用标准的I/O接口，2串1并、2个USB、2个PS/2接口和1个IR接口，没有提供SCSI接口。主板上的CPU跳线为软跳线方式，可以分别对外频和倍频进行设定，并可以软件调整CPU电压，外频可设为66 MHz－133MHz。AB－BX6提供对系统的保护和各项设备的监控，但是它不支持键盘、鼠标开机，没有SB－LINK接口。从总体性能来讲，升技的这款主板没有想象的好，但对于一款售价不到1050元的BX主板，用户还能有什么太高的要求呢？

梅捷公司：在台湾是一家很有实力的厂商，在海外市场有一席之地。这款SY－6BA是免跳线产品，象前面几种产品一样，使用Intel的82440BX芯片组，可支持PⅡ233MHz－500MHz。它带有4个DIMM插槽，最大支持1GB的SDRAM。它提供了5个PCI插槽，将ISA插槽减少到2个，符合计算机发展趋势(因为随着PC98规范的制定和推出，ISA接口的生存空间越来越小。由于PCI设备有着即插即用，数据带较宽等明显的优势，应用范围会越来越广。不知道将来自己的电脑上会有多少块PCI设备，因此5个PCI插槽会减少用户在短期内的重复投资)。SY－6BA还提供了一个AGP插槽，同时也集成了SB－LINK接口。主板上带有2个串口1个并口，2个USB接口2个PS/2接口和1个IR接口，SY－6BA没有提供SCSI接口。它对系统保护、电压监控都有很好的支持。支持网络、Medom唤醒、支持鼠标、键盘开机和自动防毒。梅捷的SY－6BA目前售价大概在1580元左右。

最后我给大家介绍的是来自立基和建基公司的两款主板。因为同属于ACER公司，设计上难免有相同之处。它们都带有4个PCI、2个ISA和1个AGP插槽，USB和IR接口是它们的标准配备。立基的APⅡ只有3个DIMM插槽，支持768MB ECC SDRAM，它使用跳线来控制系统是手动设置系统总线还是自动检测。支持66 MHz、100MHz两种频率。CPU电压可自动检测，倍频数可用跳线决定是DIP



开关设置还是BIOS设置，最高可到×8，它还有SB－LINK接口。而建基的AX6B却有4个DIMM槽，最多支持1GB ECC SDRAM，并且AX6B的倍频数从×1.5～×8，系统主频从66MHz－133MHz。它的CPU支架可以折叠以减少了空间。安装时也很方便，只需将其竖起就可安装CPU。AX6B在BIOS的设计上也很有特色，它使用的2MB EEPROM存储BIOS信息，有足够的空间用于今后的功能扩展，而且用户还可以从Aopen的网址上下载BIOS的中文版自行升级。如果遇到忘记BIOS密码的情况，还可以按下特定键来清除密码。并且AX6B在没有电池的情况下，可以保持一段时间的CMOS信息和系统时钟。这两款主板还提供了较完善的系统保护，都带有Modem唤醒、定时开机、支持SB－LINK接口等等，价格均在1500元左右

由于篇幅限制，还有许多优秀主板厂商的产品无法一一介绍，如创宏、华硕、映泰等等，随着技术的增长，各个公司产品性能也会越来越接近。上面所介绍的几款主板，除了某些各公司的独到技术外，很多方面的性能相差无几，选择哪款就看您自己的了。其实BX主板也不是提升系统性能的唯一出路，AMD和Cyrix力推的SOCKET7也可以具有100MHz外频和AGP端口，加之CPU大战硝烟未散，是否能如Intel所愿，让BX一统天下，我们还要拭目以待。

98新硬件大展播到本期为止也要告一段落了。大家对我们的文章还有什么意见，请来信告诉我们。也可以访问网站：http://www.neuse.net/～birds。为大家服务是飞翔鸟不变的宗旨。(全文完)

Rockfire

游戏手柄名器赏鉴(二)

■文/严莲



二、蓝调骑士

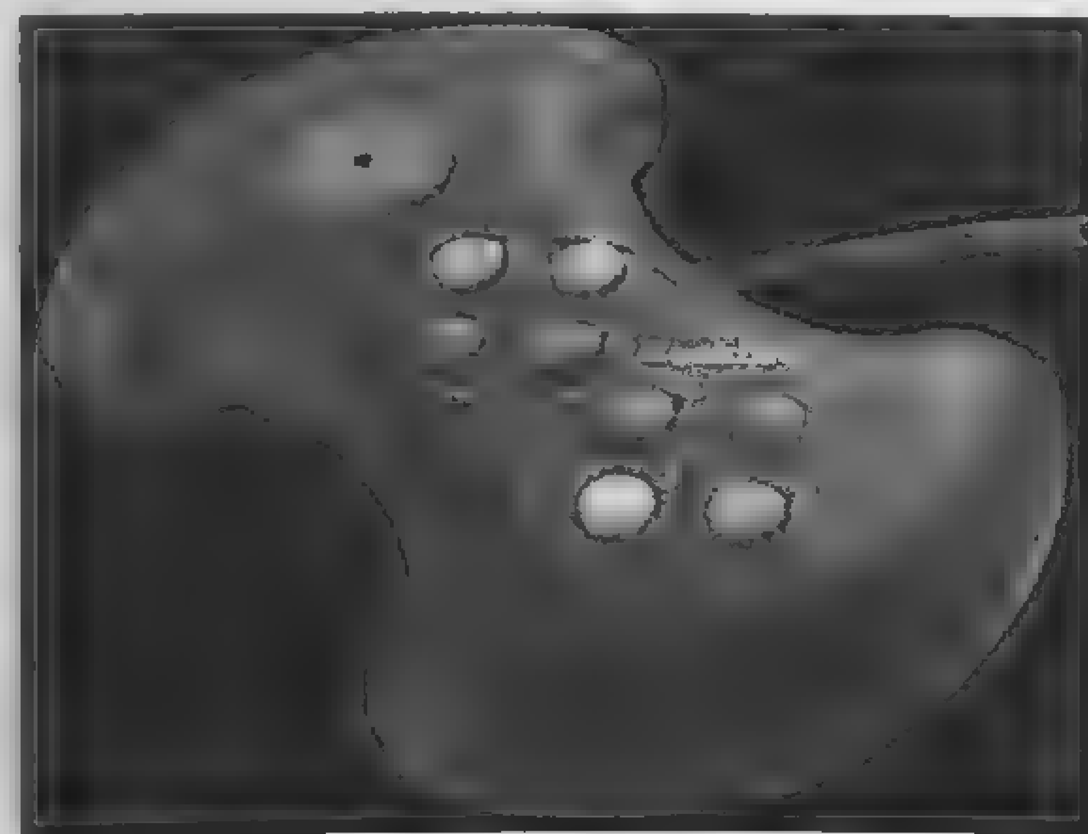
——Rockfire的"太空游侠"

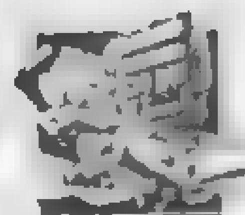
上次为大家介绍了"微软"的SideWinder(响尾蛇)，它千好万好，但在纯DOS下却是无能为力(除非游戏中有专为它编写的驱动)。另外，虽说SideWinder能模拟键盘，但这种模拟只限于十个功能按键，方向键却无法重新定义，这就是说，要想用它来玩RPG或SLG游戏，只能把上、下、左、右设在A、B、C、D键上，这有多别扭啊。在这方面台湾Rockfire(旭玮)出品的QF－307iq"太空游侠"就比SideWinder略胜一筹了

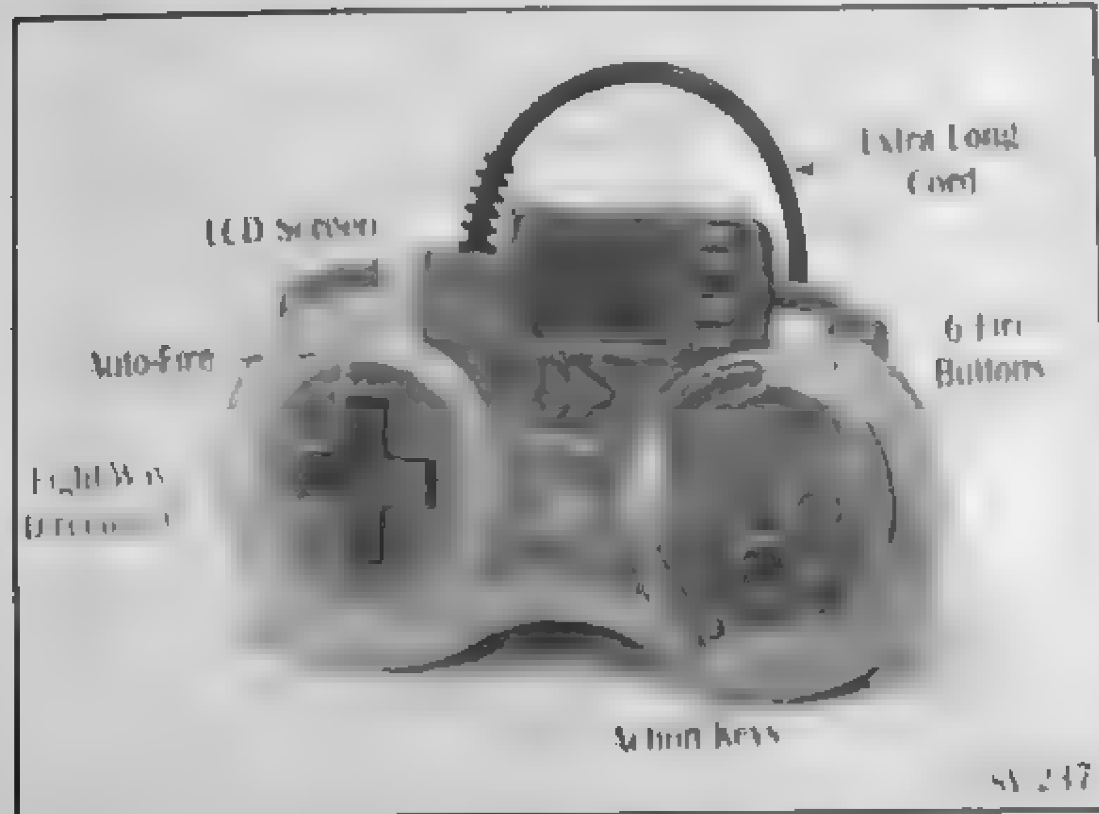
第一次见到这款游戏手柄，我就被它优雅的蓝色色调和流畅的外形所吸引。与SideWinder相比，它似乎更有几分古典气质。从功能上说，这款"太空游侠"至少有两点十分引人注目：

一是它没有普通手柄的十字形或圆形方向键，而是采用了摆轴式方向键，也就是一个小小的摇杆，每当玩家操纵时，它就会发出"咔哒、咔哒"的声音，很是动听。Rockfire自己在产品介绍中提到"这种摆轴式方向键柔软、舒适，让使用者操控时更精确、快速，360度回转极为顺畅、流利。"柔软、舒适倒是不错，用这种方向键玩游戏，尤其是对战游戏和动作类游戏，确实不会让你的手指又红又肿。但说到精准快速，那可就有点儿见仁见智了。以我的感觉，用它来玩对战游戏似乎有些过于灵活，有些指令（特别是长一些的指令）不容易准确输入，用来玩射击游戏似乎更好些。它有四方向和八方向两种选择，在一些只用到四个方向的游戏中确实是其他手柄更为精确些。

第二点值得一提的是，这款"太空游侠"使用的是键盘接口而不是游戏口！它直接模拟键盘信号来操纵游戏，因此不需要任何驱动程序(包括在Win95中)，游戏当中也无







需校正，安装、使用起来极为方便。从某种意义上说，它才称得上：凡是能用键盘玩的游戏都"No Problem"呢。正因为它接在键盘口上，使其能突破 PC 机对游戏控制器的限制，从而可以与其它的"太空游侠"或"太空很快Ⅱ"串联，最多可以达到……十支！（可、可有几款能让数人用手柄玩的游戏呢？）

当然，这款手柄也可以进行宏定义，只是在十个功能按键中，用户只能使用给定的两个键来设定绝招，不过好在它还有四个"组"的设定，那么可以进行宏定义的键的总数就成了 2×4。在定义绝招时，它也可以通过按键时间长短来设定那些需要聚气的招数，但当然不如数字化的 SideWinder 方便了。

三、纯净的机械

——InterAct 的 PC Program Pad SV237

与前面两款手柄相比，InterAct（香港商标准公司的一个品牌）的 PC Program Pad SV237 无论是从造型上还是使用功能上，都显得非常经典、传统。看到这款手柄，玩家一定会觉得它的外形与超任专用手柄一般无二。没错，因为这家公司同时生产超任、世嘉五代和土星等游戏机用手柄。 这款手柄其貌不扬：灰白相间的朴素底色，红蓝双色按钮，扁平的躯体造型……握持起来的手感远不如上两款手柄舒服。但是，它自有其动人之处，不然如何能入选本文的"名器"鉴赏？看看它的外观就会发现，它有一个很小巧、美观的 LCD 液晶显示屏，能实时显示各种按键的操作状态。这使玩家在对键进行宏定义的时候不至于总是"盲目"摸索，可以清清楚楚地看到自己设定的指令。在 SideWinder 出现之前，这种功能可是使我对这款手柄垂涎三尺的重要原因呢。 除了通常的六个键之外，这款手柄还有[illegible]个"Action Key"，[illegible]定义的键，再加上它们之间可以进行两组设定，能够设的键总数就是六个，在这几款手柄中算是少的[illegible]。它针对《街霸》系列等[illegible]、[illegible]、[illegible]、升龙拳、化生等都在其中[illegible]。这支带液晶显示屏的手柄居然没有记忆功能！每回开机玩游戏，你都要重新对"Action Key"进行定义！实在是令人@ #$%……真不知道设计者是怎么想的

在一些小的地方，这款手柄也是有得有失，让人喜忧掺半，比如说，它的说明书是这几款手柄中最"简洁、明了"的（SideWinder 的使用说明太简单，"太空游侠"的又有些过分繁琐），它优秀的驱动使其在 DOS 和 Win95 下都能有很好的表现。但是，我直到现在都找不到其出品公司的网址，技术支持、驱动升级等自然也就无从谈起。噢，对了，说明书上介绍，这支手柄还有一种反向动作功能。似乎是你以左向的方式设好键，那么在对战游戏中，角色跳到屏幕右边时，设定的键依然有效—左右功能会自动颠倒过来！这倒是个极有用的功能，连 SideWinder 也没想到，只是我怎么就没试出来呢？难道是我这个……某项值不够高？

十一期正值不少读者朋友都很"忙"的一段时间，因此还请大家多包涵，多包涵。至于 Creative 出品的 Blaster GamePad Cobra，我想放在下回详细介绍，最后会列个表，将四款手柄与其他常见手柄作个全面比较。要是各位还有兴趣，咱们就下回分解吧。



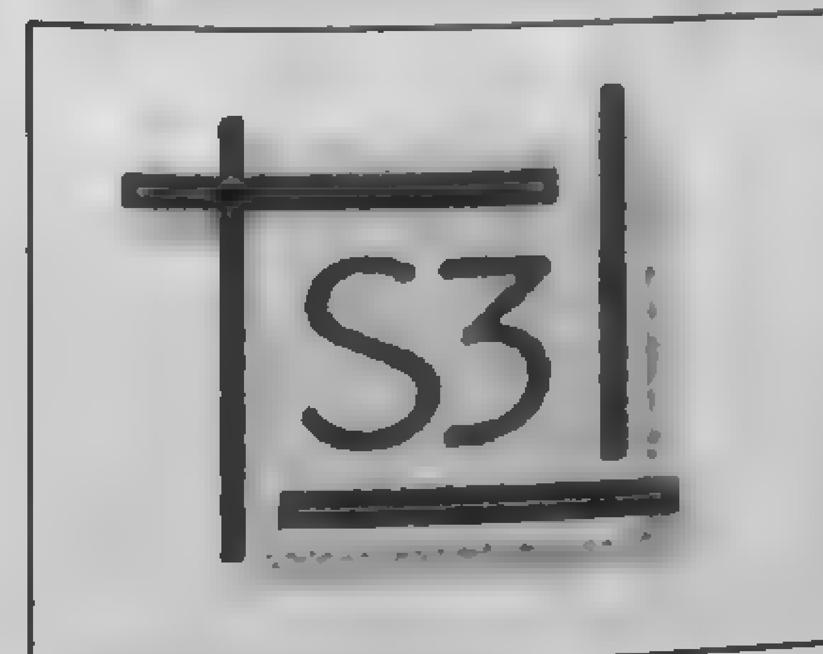
Savage3D—S3 的复出

■文/iChigo

当图形加速还普遍处在 2D 阶段时，S3 公司凭借出色的技术占据了显卡市场的半壁江山，但当 3D 时代来临时，由于种种策略上的失误，S3 被抛在了同行业的后头。那块 3D 性能糟糕的 S3Virge 芯片及其后续产品被人当成了笑柄。先是 MGA 的 Mystique 和 Millennium，后来是 VooDoo 和 Riva128 以及 i740，它们的出现使得人们甚至要渐渐忘记了 S3 的存在。"不在沉默中爆发，就在沉默中死亡"，S3 公司终于开始迈步要赶上目前的 3D 加速潮流，发布了 S3Virge/GX2 的下一代产品，由于性能差别太大，干脆名字都改了—不叫 GX3，而是 Savage3D，中文直译就是"恐怖的 3D"或"愤怒的 3D"。

Savege3D 的性能确实惊人，使得 S3 公司一下具备了向所有显示芯片制造商挑战的实力。首先，Savage3D 是基于 AGP4×的一块芯片，没有写错，是 4×！在这以前，所有的 AGP 显卡最多是基于 AGP2×的，S3 要么不做，要做就做超前的，这块 AGP4×的 Savage3D，带宽达到了前所未有的 1G！而与它配合的显存是 135MHz 的 SGRAM，比其他公司用的 100MHz 的 SGRAM 更有优势，何况还有用 EDO 的显卡呢！

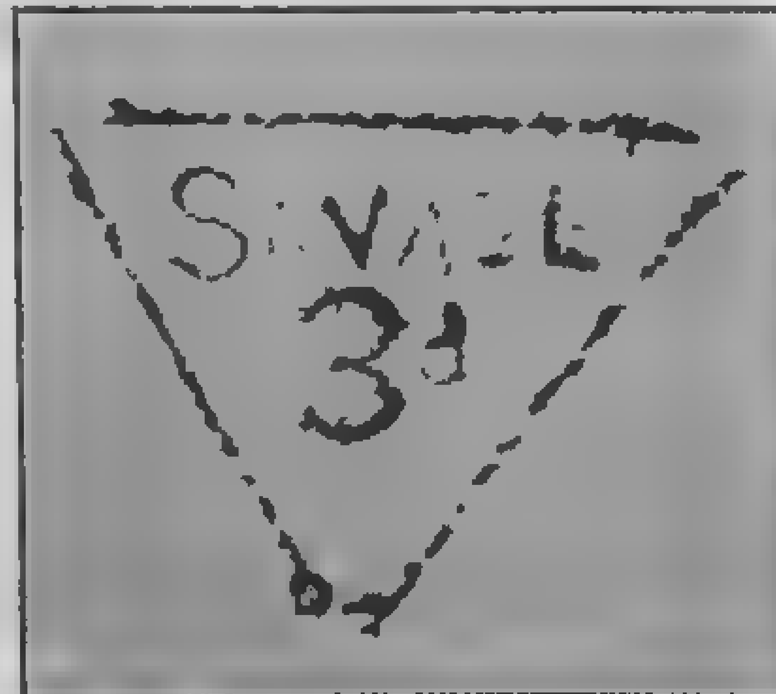
精彩的还在后面—Savage3D 是一块真正的 128 位图形加速芯片！在此之前只有 No. Nine Revolution 才能做到。采用 Savage3D 的显卡均内置 TI 公司的 250MHz RAMDAC，这也是显卡中最顶级的配置。



Savage3D 也是第一块采用 0.25 微米工艺制造的显示芯片。S3 公司为此投入了巨资，初期产量极小，但价格压得很低—每片仅 35 美元。

Savage3D 采用了一种称为单周期三线多重贴图（Single—Cycle Trilinear Mip－mapping）的技术来消除景深锯齿和 Mip—Mapping。它能每秒填充 125 万个经全功能三线过滤的像素，在 Winbench 98 中的测试成绩为 898，超过了其他所有竞争对手。并且 Savage3D 支持 Winbench 98 的 41 项 3D 功能测试中的 40 项，而 VooDoo2 只支持 39 项。Savage3D 还采用了一项最新的技术—S3 纹理压缩（S3TC），它能把数据压缩为原来的 1/6，使程序开发人员能够运用更多的细节纹理，并保证压缩后图像质量仍然很好。更让人感到兴奋的是，"微软"已把 S3TC 作为 Direct X 6.0 中的标准压缩技术。S3 公司在视频回放上向来都有优势，这一次也不例外。Savage3D 不仅支持 MPEG2 硬回放，还支持第三方的解码软件，具有很大的灵活性。

说了这么多，什么时候卖呢？S3 的最大图形芯片用户耕宇公司的第一块 Savage3D 卡已于 6 月在台湾的一次电脑展中亮相。至于批量生产，看来还要稍等一段时间。在大陆买到就更要晚些了。

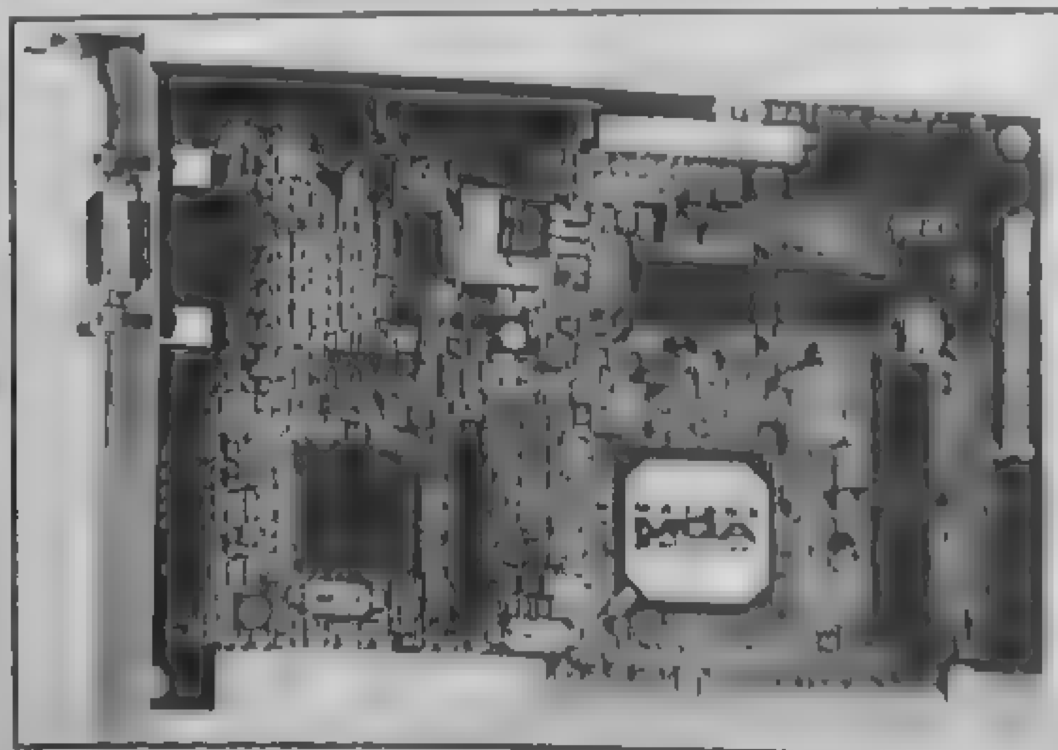


MGA－G100

——展现3D图形新境界

关注电脑硬件的玩家一定都听说过Matrox这个词，它是一家基地设在加拿大蒙特利尔的图形芯片设计及生产厂商，也是目前世界相关行业的领导厂家之一。1993年，Matrox推出一系列MGA产品，从而使PC市场第一次出现了64bit图形引擎；1997年，在此基础上又推出"彩虹骑手"，成为最早向零售市场销售高质量图形加速卡的公司。在过去5年中，Matrox的优秀产品为它赢得了300个国际奖项，在1998年，图形加速卡烽烟四起的时候，Matrox又有什么新动向呢？

"在经过整整一年的艰苦工作之后，我们对《古墓丽影Ⅱ》的图象表现已经习已为常，但是当配上Matrox的新一代产品G100图形卡之后，呈现在我们面前的是一幅全新的画面，就正如你们马上将会看到的那样，最引人注目的还是显示效果……整个画面轮廓清楚，色彩鲜艳、亮丽，当我们将分辨率提高之后，显示画面仍然维持在很稳定的状态，在过去的9个月中，我们研制小组曾经试过多种不同的图形卡，但没有哪一种能达到如此效果"。EIDOS(《古墓丽影Ⅱ》的制作者)开发经理说。



G100是目前市场上少有的能在各个应用领域都发挥优秀性能的AGP总线图形芯片，它能产生理想的全屏图形效果并配合运用于任何一种多媒体加速卡。G100可以有效利用PentiumⅡ芯片的特性，它使用了64bit双总线结构，拥有高达16MB带宽的同步存储器和一个230 MHz～250MHz的集成RAMDAC。接下来让我们具体看看G100到底都有哪些值得夸耀的地方。

超级3D加速度

G100拥有现今3D图形加速卡所应有的全部性能。它能同时为Direct 3D及Open GL加速，并可以在一次单一传送中为19个Ziff－Davis' 3D WinMark98输送硬件支援。除配备有高性能的3D渲染引擎外，G100芯片还拥有以下[illegible]雾化及抗失真。此外，G100还具有[illegible]光和环境效果的功能。

G100[illegible]可编程的超流水处理的浮点设置引擎，[illegible]的Direct 3D及Open GL三角形、带、[illegible]，[illegible]能力达135万个三角。设计者们的目标是要最大限度地提高三角设置引擎和填充引擎的关联操作能力。由于两种引擎是分开动作的，G100的三角填充速度很高，即使是处理小三角也不例外。因此，游戏玩家最终得到的是高分辨率、逼真的颜色和优秀的图象质量。

32位颜色渲染

同传统的16bit技术相比，32bit颜色渲染和32bit缓冲器能提供更好的图象质量。　G100的3D结构中，最重要的基石之一便是"抖动色彩质量渲染"，它能从原始纹理图中先取32bpp颜色来对显示图象进行渲染，即使是显示被设定在16bpp渲染上时，所有内部特效仍能以32bpp的精确度执行。最后，这种渲染结构能进行高质量模拟颜色输出，显示更为鲜明的对比，以避免出现色彩模糊的情况。

32位缓冲

G100拥有32bit的Z缓冲，使之能在1280×1024的高分辨率下，用32bpp颜色和双缓冲来渲染3D场景。同时，针对它本身的大容量帧缓存器，G100还能支持三重缓冲，从而大大提高帧速率。G100芯片也能进行高规格的颜色渲染及最精确的Z缓冲运算。

出色的图象质量

G100采用了一种新型"对称渲染结构"，这种结构能充分发挥高速AGP总线所提供的性能，G100调用AGP内存就如同调用自身显存一样方便，能充分享用AGP总线所拥有的带宽，再加上大容量的电脑内存，使G100能表现出晶体般清晰的图象。今年夏天新装机或准备升级换代的朋友不妨买一块G100来"武装"自己。　本栏编辑/Chance

再听《听霸》

■文/小林

许多学生在走出校门后，都会不同程度的感觉，要想完整而准确地听懂那些在教学中不常遇到的各种英语是非常困难的。事实上，多听是提高英语听力的最好途径。《听霸》英语教学光盘对使用者提高听力水平能起到十分有效的作用。

本光碟从浩如烟海的有声资料中，选择了近一百小时的比较有代表性，具备较多口语特点的材料，经过适当改写，再加上注释和练习，然后按照内容和语言难度编排而成。

《听霸》主要包括以下八项内容：

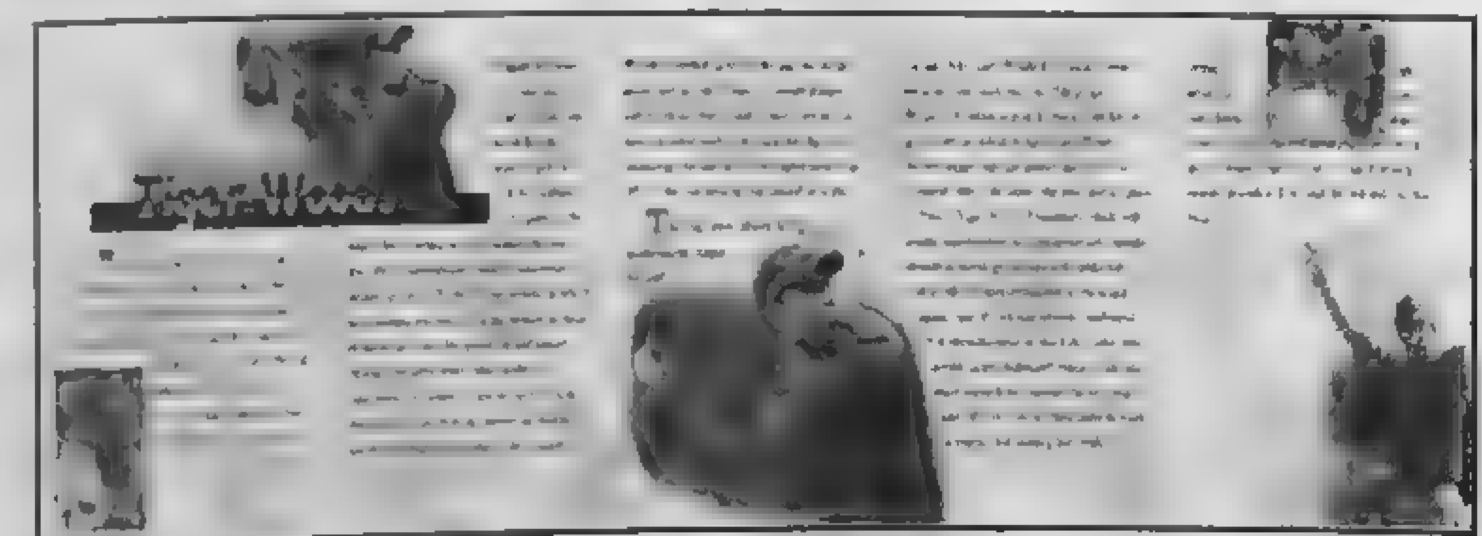
1. 听力阶步：详细、系统的讲解了语音的一系列的问题，并提供了大量的例句及习题

2. 词汇精选：特别设计的一个大型词汇训练模块，让您在其中有效的增加词汇量。内容包括基础词汇、四级词汇、六级词汇、TOEFL词汇、GRE词汇五大部分。适合不同层次的英语爱好者。

3.《应试宝典》：提供新型四、六级试题各30套，新型托福试题13套，既可强化训练，也可实战模拟，让您轻松面对各种听力考试。

4.《走遍美国》：以一个外国青年到美国继承遗产的故事为主线，将数十个美国生活场景串联起来，涉及了日常生活中的各个方面，能帮助您较快掌握美国日常生活的方式、方法，了解美国人的生活习惯，是学习交际美语的捷径。

5.《美语新闻》：包括特殊新闻150余篇，标准新闻110余篇，全部是从"美国之音"中选取的慢速英语和标准英语广播，有很强的现场感，既有代表性又涵括了新闻广播的各个方面，对提高听力大有益处。

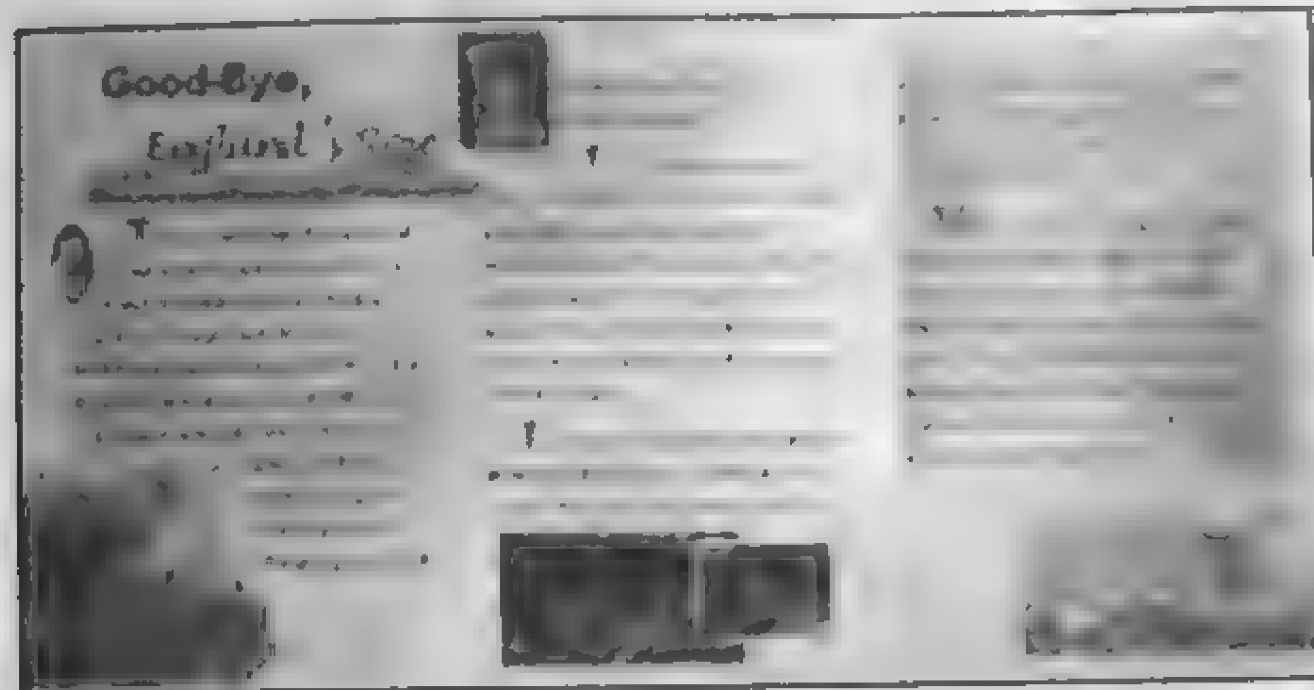


6.《精品赏析》：它将一个亮丽缤纷的时代展现在听者眼前，让您在静静地聆听中感受马丁·路德金的激情、二战的悲壮、人与自然搏斗的艰辛、Nike成功的秘密……要想掌握英语的真正内涵，不仅要会说，更应去体味语言本身所承载的缤纷万千的文化。

7.《电影精选》：还记得《勇敢的心》和《独立日》中那振奋人心的战前动员吗？还记得《辛德勒名单》中令人伤感的道别演说吗？还记得《魂断蓝桥》中精彩幽默的对白吗？本部分包括了十部原版奥斯卡影片的精彩剪辑。在欣赏电影的同时还可参阅中英文字幕，全面提高您的听力，培养语感。

8.《泛听园地》：包括100首经典好歌，10部长篇演讲来自原声录音。系统提供的操作界面，就象VCD机的面板，使用十分方便，给您一个充满欢乐的泛听乐园。

从以上内容编排，不难看出，《听霸》结构合理，提供了非常逼真的英语



有附录故事、名人演讲、经典电影等，[illegible]下去，还有100首英文名曲会给您最好的放松。学习英语，提高听力不再是枯燥繁琐的负担，而变成轻松愉快的享受。

环境。尤其是全部选用了原声录制，这些演说、歌曲、电影片段将英语的语气语调等表现得淋漓尽致。

用过《听霸》，您不但会惊叹"原来国产软件也有如此之精品"，而且您会感觉到英语听力训练和测试比之传统的方法更为便捷有效了。

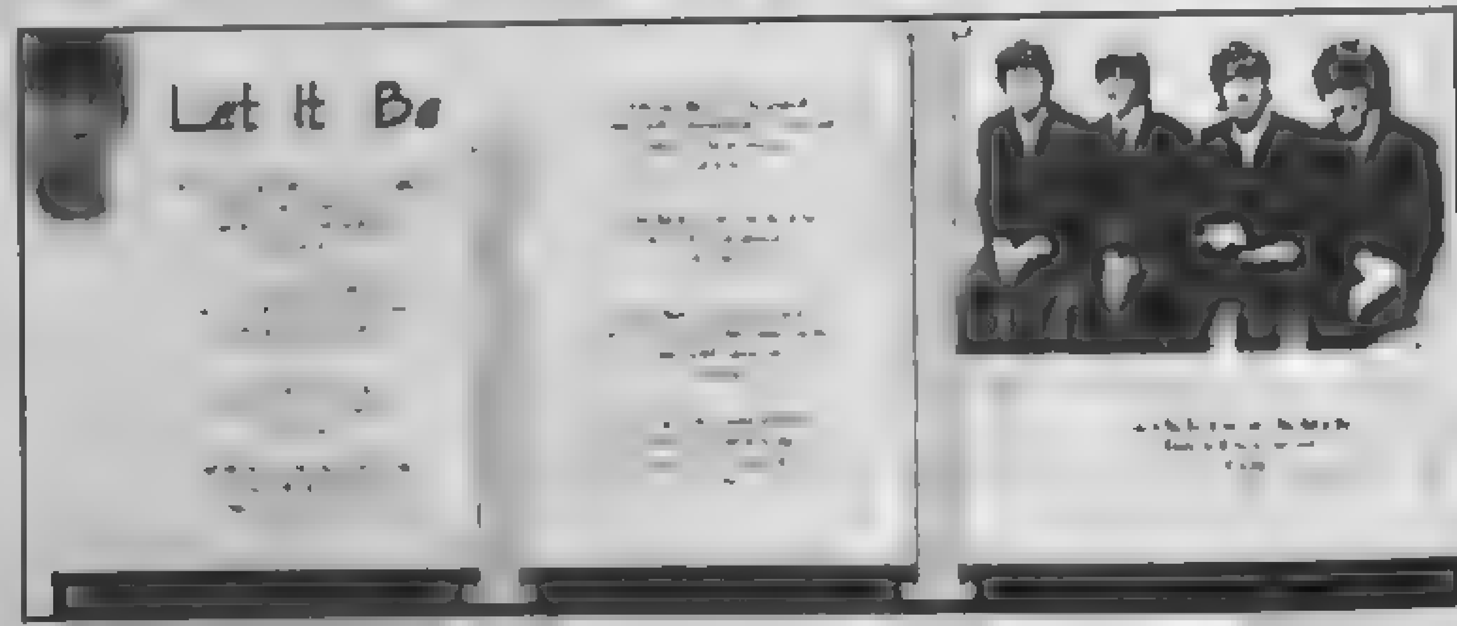
首先，《听霸》从最简单的日常对话到TOFEL、GRE试题，语音速度由慢到快，词汇由浅到深一应俱全，就象修建一座宏伟的大厦一样，先从最基本的词汇开始，为我们听力及英语水平的全面提高打下坚实的基础。

第二，《听霸》的学习形式多样，生动有趣。其中的听力训练方式更是五花八门，不仅有对话、短文及测验，还

《听霸》的另一特点是操作灵活，使用方便。在软件的各个部分都适时地提供了帮助内容，您可以在听演说的同时阅读英文原稿，可以通过"翻译"键将页面上的所有内容切换成中文，且还可以在练习整篇文章的听力之前先预习一下将会出现的生僻词。

现在的GRE考试马上就将用计算机来进行了，这也是英语考试的一大趋势，而GRE计算机考试的答题主要也是通过鼠标来完成。《听霸》在这一点上恰好符合了英语考试的发展趋势。通过《听霸》中的测试，您不仅可以自如地运用计算机面对各种英语测试，而且由于其中的四六级和托福试题完全是针对实战的，所以还是应试前的最好热身。

本光盘除了可以练习听力，在走遍美国和英语新闻等部分还可以扮演任意角色和场景中的人物对话，说一口标准流利的英语再不是天方夜谭。



围棋打谱与远程对弈

■文/赵忻

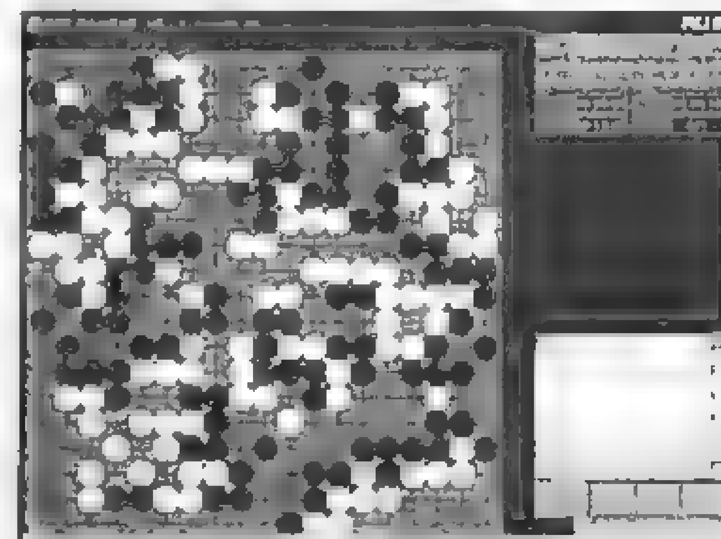
松下无人一局残，
空山松子落棋盘，
神仙更有神仙著，
千古输赢下不完。

对于我们这些痴迷于黑白世界的现代人来说，古诗中的境界是难以想象的。有时，一杯清茶，一副云子，甚至一位棋友，片刻的悠闲，在这个忙乱的时代都可望而不可及。

围棋的魅力就如同于它的变化一样是无穷的，它尤为志趣高雅，素质出众之士所偏爱。而此类人中，工作极繁忙者颇多。据说韩国许多公司、企业的老总都是业余围棋高手，可见，围棋不唯闲人所独好。

如何忙中偷闲，并且在有限的时间里提高自己的围棋技艺是众多围棋业余爱好者长期的"研究课题"。清华正方软件开发公司制作的软件——《围棋打谱与远程对弈》，或许可以帮助你解决这个难题。它不仅是国内唯一可以实现远程对弈的围棋软件，同时还具备比较完善的棋谱管理功能。该软件的棋库中精选了1000局名家棋谱，包括中、日、韩超一流棋手们在各项国际大赛中的对局，可根据姓名、国名、段位、日期、赛名、备注等等信息的任意组合进行搜索。你也可以把自己喜好的棋局扩充到棋库中，工作之余，随意地调出打谱研究，或欣赏一下李昌镐的"宋拙"，体会一番马晓春的"灵动"，放松一下紧张的神经。若有闲暇，最好约上远方的棋友，只要双方安上调制解调器，呼叫方输入电话号码，即可开始手谈。长考型选手可以随时断开线路以节省电话费用，同时丝毫不影响双方的对局质量。当然，对局中所需的猜先计时、提子、打吃，甚至悔棋等功能，该软件全部具备，而且性能也较为稳定可靠。

有时候棋瘾犯了，却苦于周围没有对手，唉，那种滋味……只要是棋迷，对此一定深有体会。尽管现代电脑已步入网络时代，但网络的技术还有待进一步完善，何况在我们国内，真正有条件上网对弈的人毕竟还是少数。因此，对于那些守着一台电脑，却苦于不能上网与棋友们切磋，而饱受折磨的围棋迷来说，《围棋打谱与远程对弈》软件可以稍解燃眉之急。



《个人电脑》典藏光盘

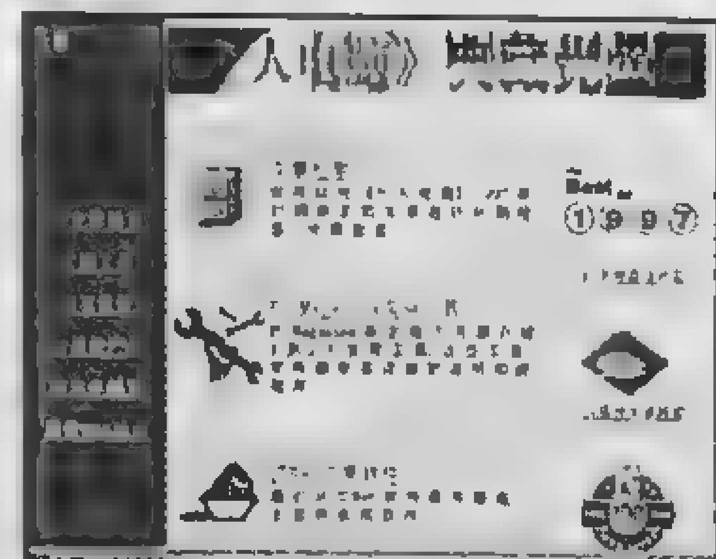
■文/小林

个人电脑的迅速普及也加快了它改变我们生活方式的速度。人们在紧张工作之余，不得不抽出许多时间来关注最新的软硬件和最新的信息。为方便广大用户，各电脑报刊和杂志纷纷推出了合订本和光盘，提供最新最快电脑信息。美国计算机权威刊物《个人电脑》(PC Magazine)顺应潮流也精心制作出了该杂志的《个人电脑》典藏光盘。

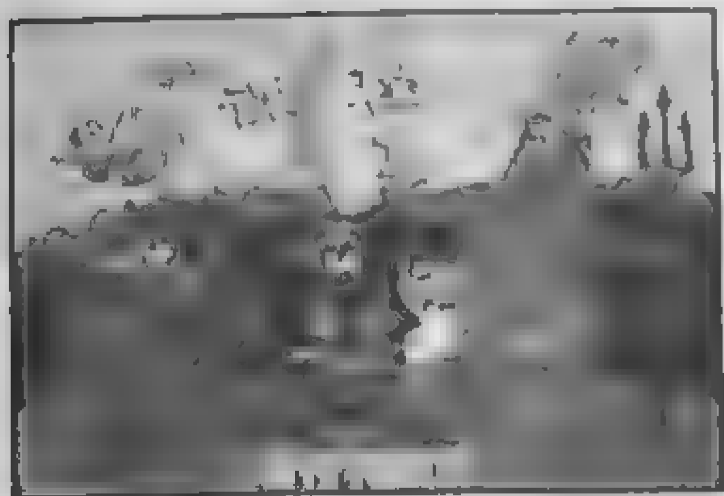
该光盘最突出的特点是收集了大量的软件供读者们分享。在实用工具栏中收集了过去7年中《个人电脑》每期介绍的实用工具，并且附有工具的使用说明。在ZDNet共享软件中有从ZDNet库中精选出的上百种实用软件。其中有今年4月8日发布的Netscape Communicator 4.05、4月20日发布的Site Search 2.0，为你的Web加上搜索引擎。5月6日发布的动态3D文本编辑器等等最新的浏览器及插件，email工具、ftp工具、web开发工具、图形及多媒体工具、压缩工具……值得注意的是90%以上的软件均是1998年3、4月之后发布的。

与其它同类产品不同的是，该光盘的内容超出了《个人电脑》杂志本身的局限，光盘中不仅收藏了1997年《个人电脑》中的所有文章，而且对当年最佳产品作了详细的介绍，有软件、硬件、网络、实用工具等，使用户能够迅速了解该产品是否为自己所需要。光盘中还收录了《个人电脑》杂志近年评选出的技术卓越奖的全部产品介绍，这些产品是该杂志从无数的新产品中，选出的真正可推动科技向前发展的产品，并且讲述了该产品的技术的特点，功用和它的发展前景，不难看出本光盘所收集的信息不仅量大而且质高。

由于光盘的浏览是在浏览器下进行的，只需点一下即可将软件下载至硬盘中，Frame框架的运用，使浏览更加简捷快速、指导性强。信息量大的特点使《个人电脑》典藏光盘具有十分宝贵的使用和收藏价值。



本栏编辑/CY



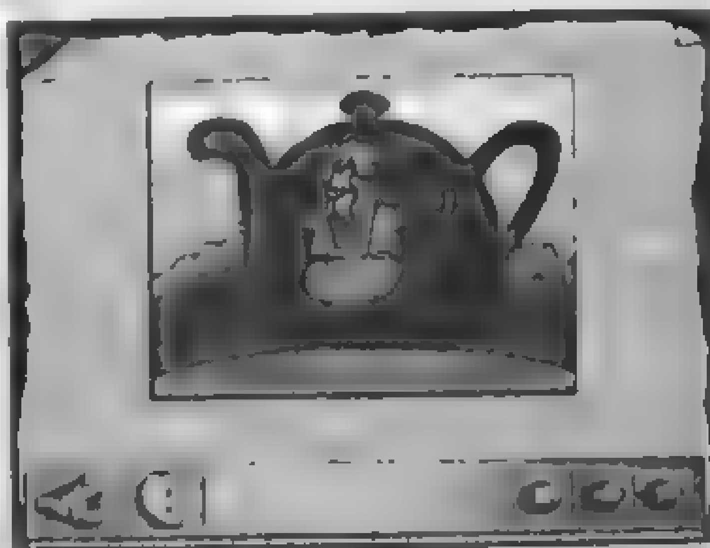
《Musicolour》—七彩音乐

■文/小林

如果你是个 Music Fan，那一定知道 Candida Tobin，英国著名的音乐教育家，他的 30 多本专著已遍及世界各地。Candida Tobin 最重视对儿童的培养，他在英国 136 所小学中担任音乐顾问，并且还要定期在欧洲、美国、加拿大、澳大利亚等国讲学。这次他与著名软件开发商 Europress 合作，以他的教学思想和方法为结构，融入多年的教育经验，制作出一款将音乐乐理知识与趣味娱乐相结合的多媒体互动式教学软件—《Musicolour》，使更多国家地区的小朋友都能听到，看到他的讲课。

光盘中高质量的 15 节课从音乐的基础知识讲起，逐步提高。由于 Candida Tobin 独有的教学思想和教育方法使得枯燥的学习生动活泼起来，课堂中用孩子们喜爱熟悉的卡通人物和鲜明靓丽的颜色来代表不同的音阶和音符，使儿童能够形象地掌握音乐乐理知识。十五节课的内容包括了音符、音调、时值、和谐和弦、不和谐和弦、拍号、小和弦和四度音阶等，而且还为小朋友们准备了课前预习，课堂笔记和音乐的快速记忆法。

此外，课后的游戏更是有趣。它通过有奖游戏，卡通人物和清晰的语音片[illegible]，让孩子们在游戏中喜爱音乐，理解音乐，并在游戏中复习课上所学的基础知识。孩子们还可以一展身手，自己谱曲。总之《七彩音乐》能给你一个空间，发挥创造性，开创出一片自己的音乐天地。



《词汇奥秘》

■文/小林

在学习英语的时候，我们经常会因一些生词而搞不懂整篇文章的意思，于是我们便自责自己的词汇量太少，接下来就是下定决心一定努力学英文，狂背一通单词。当这一阵天昏地暗之后，你是否真的对自己有信心了呢？

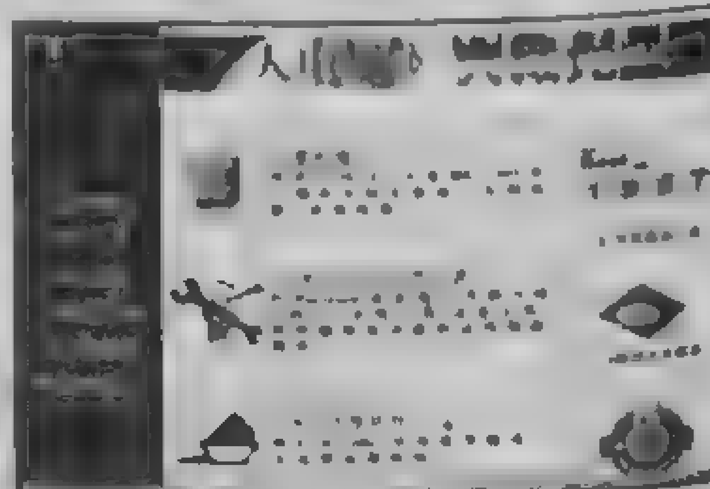
其实，词汇量是大家在学习中遇到的共同的问题。要掌握大量的单词，最好、最直接的办法就是去英国、美国呆上一年半载，绝对不愁词汇量不大。但在中国，还是应该找点有效方法，死记硬背只能得到眼前利益，不是学习英文的正道。

理解才是有效的记忆方法。只有理解了才能做到不经过思考而脱口而出，就好象现在人人会说：Hello、OK、Bye－bye 一样。记忆单词如果抓住了理解这个要点，就会很快掌握这门语言。在《多功能英汉案头大词源》之类的词典中都有对单词构词起源和衍变的说明，词根构词的过程就是语言演变和发展的自然过程，它有很强的逻辑性，与汉字中的偏旁部首是一个道理。举一反三很快就能记住由词根派生的一系列衍生词，这样你所能辨识的词汇可一下子增多数倍。

《词汇奥秘》软件正是按照词根的规律，以词根为线索，组织了一万二千个常用单词，它可让学习者变被动记忆过程为主动行为，在深刻理解英语词汇来龙去脉的基础上加深对词汇含义和结构的理解，达到短时间内迅速有效扩充词汇量的目的。

《词汇奥秘》适用于 Windows 3.x 和 Windows95 环境，单词及例句均由美籍人士朗读，发音标准、地道，不但可以从听觉角度强化记忆效果，而且可以提高听力和口语能力。《词汇奥秘》还随软件附送《速记手册》，便于我们在出行时随时利用空闲时间巩固刚刚学过的词汇，弥补软件必须依赖计算机，不能象图书和录音带一样随身携带的弱点。

按词根记忆单词是符合英语词汇演变发展规律的科学的、系统的、高效的词汇记忆方法。愿《词汇奥秘》对大家学习英语起到一点帮助，突破词汇记忆的"难关"，提高英语学习的兴趣。



毁灭边缘

■文/秋林

2025年，尤马航天发射中心

一架白色的大型空天飞机矗立在发射架上。A国给它起了个美丽的名字：和平。

然而它这次的使命却并不和平——它将在太空释放一枚军用卫星并将其送入预定轨道。这颗卫星的用途对外界来说是绝对保密的，甚至连参与发射的大多数工作人员都不甚了了。

由于天气原因，发射已经两次被推迟。上帝保佑，这一次看来没有问题了……负责这次起飞的克拉克准将紧张地坐在控制台前，盯着前方的大屏幕。在这里，空天飞机座舱内的情况一览无余。中校航天员菲力浦正在做最后一次系统自检，几分钟后，他冲着屏幕作了 OK 的手势。

"10,9,8……2,1,起飞！"克拉克按下了控制台上最引人注目的红色按钮。

观察掩体里，秘密前来的总统先生用望远镜看着空天飞机拖着一条白色的雾迹飞上了天空，直至从视野里消失。放下望远镜，他问身边的物理学博士伍德：

"您为什么有这么大的把握——我们的对手们不可能在十年内造出相同威力的武器来？据我所知，20 年前就有人宣称自己造出了比原子弹威力大一万倍的武器。"

博士笑了笑："那是一个疯子，他说过的疯话太多了——反物质，总统先生，反物质的制造技术只有我们掌握。在此之前，没有人能生产出稳定的反物质原子核来；而我们却能上千克地生产它——反铁。总统先生，您知道这意味着一个时代的到来。"

"它的威力有多大？您能确切地形容一下吗？报告中的数字很抽象，我需要您说得具体些。譬如，像那个家伙所说的比核弹的威力大一万倍？"

"您可以这样理解。它的每一次发射可使十平方公里内的一切变成焦土——将来生产的型号威力还可以更大。而它所携带的反物质足以使它这样发射一千次。最主要的是，光束是以扫描方式工作的，这使它可以规范杀伤范围，误差为一分米。您甚至可以用这种毁灭性的光束画出各种形状来，这样，我们可以精确地打击地面上的敌方目标，而不伤及近在咫尺的友军。"

"很好。"总统露出了满意的笑容，"如果试验成功的话，您的公司将获得下一份订单。"

空天飞机顺利地到达了近地同步轨道，释放工作也很成功。到此为止，航天员的使命已经完成，他们该返航了。从此之后，这颗七吨重的卫星将依赖自己的核子火箭在太空中按地面的指令巡游和工作——这里的工作是指它的试验计划的实施，即向地面的指定区域发射毁灭性的光束。这是一种前所未有的武器，其威力、破坏性还没有得到实际的测试，这是它诞生以来的第一次试验。

几小时后，卫星已经运动到卡比拉荒漠上空，目标区的一切早已布置妥当。

克拉克站在操作员身后，注视着屏幕上跳出的字符：核子火箭，正常；燃料电池及磁场能量系统，正常；远程聚焦系统，正常；质子发射器，正常；太阳能电池板，正常……电脑最后一行显示：是否发射？

准将点了点头，操作员在键盘上打了一个"Y"，然后回车。

可是，什么都没有发生。试验地点的摄像机没有记录到任何变化。

一定是什么地方出了问题！"再试一次！"

依然是什么都没有发生。

所有的人都呆住了。

正在这时，主控制电脑的屏幕上出现了一片杂乱的信号，几秒钟后，闪动出了一个动画的小丑头像，发出了一阵怪笑声。

它开始说话了，经过变声器发出的声音听起来很奇怪。

"女士们先生们，各位好！特别是您，准将先生……从现在开始，你们的这台超级武器就由我来控制了。请不要误解，我的本相并不是您所看见的那么可恶——或者可爱。我只不过是一个普通人，一个有正义感和良知的的人。至于我是谁，我从哪里来，恕我无可奉告。但是有一点很清楚，你们必须相信我的话——因为我马上就能给你们证明——我控制了你们的电脑，也就是控制了你们的反物质光武器。"

沉默持续了几分钟，大家都还没有从震惊中反应过来。

一向不大冷静的克拉克吼了起来："你这个混蛋！你知道你在干什么？不要开这种玩笑，这对我们都没有好处！"

"不，准将先生。这对我是没有太大好处，对您是绝对没有好处；但对世

界上的许多人来说，是有巨大的好处——而且，我不是在开玩笑，准将先生。

“可以明确地告诉你，我已留意你们的计划几个月了。你们已经有了能摧毁整个人类的核武器，为什么还要挖空心思制造出这种超级杀人工具呢？世界需要平衡，而你们正在打破这种平衡。”

停了一会儿，他继续说到：“也许，我应该同你们的总统谈一谈了。”

“你太过分了！”

“好吧，我们来继续这次试验。你们原来打算画一个什么形状？试试正方形吧，一平方公里，地点不变。”

天空射下一道闪光，仅仅几秒钟，卡比拉荒漠上出现了一个标准的正方形。这个正方形是由熔融后再结晶形成的釉质构成的的，在阳光映射下闪着黑色的光泽。试验区内专门放置的动物都已炭化，一辆坦克表层金属全部熔化，内部弹药又被高温引爆，炮塔被炸得无影无踪。

“OK。正如所料，效果很好。准将先生，您还反对我同总统谈话吗？”

“这条疯狗！”克拉克骂了一句，但他没有别的选择，只能这么做。在线路接通之前，他暗示电脑操作员通过检索系统查一下这个要命的小丑是从哪里来的。

总统府的线路被接通了。总统正在会见全国棒球明星联队的成员。看起来他兴致很好，这群小伙子刚为他们的国家赢得了一座世界冠军的奖杯。

“怎么样将军，试验顺利吗？”

“有点小问题，总统先生。我想同您单独谈谈。”

“好的。”他转过身对球员们说：“先生们，很抱歉，今天的会见只能到这里了。丹尼，”他对他的助手说，“送大家出去，记住把我们的合影复制出来，回头等我签名后每人寄一份。”

“出什么事了，克拉克，没有成功？”

“比这更糟！它成功了，但已落入别人控制。总统先生，您知道这意味着什么，他随时可以摧毁整个国家。”

总统显得既吃惊又困惑，他的脸色严峻起来：“我好象不太明白，将军，您能说得清楚些吗？”

“我们的主电脑被黑客控制了，这家伙想想同您谈谈。”

“嗨，总统先生。”这张丑脸再在出现在总统的电脑屏幕上了。“我们来谈一笔交易好吗？”

总统愣住了。但总统毕竟是总统，他很快反应过来，对着这张滑稽的丑脸挤出了一个笑容，摊开双手说：“能告诉我你的名字吗？你知道，这很不公平。你能看见我，而我对你却一无所知。”

“可以叫我鲍比。”

“这样，鲍比，我还不知道你的国籍。我猜测，你大概是本国人吧？！”

“不完全对，总统先生。这是个秘密。对于您和您强大的国家这样的对手，我还是隐藏在黑暗的角落里比较好。”

“鲍比先生，你到底想干些什么？你知道，这颗卫星对于我们很重要，对你却无足轻重。你打算要些什么？钱？是的，一定是钱。你打算要多少？”总统向身边的助理使了个眼色，助理迅速地离开了办公室，走到隔壁拿起电话，接通了安全事务局和国防部。

“钱？对，这是你们的思维习惯。我是要钱，但不是为我自己，我挣的钱够自己花的了。”

“听着鲍比，你能进入藏有国家机密的电脑，证明你是一个天才。我们很需要你这样的人。你可以为我们工作——为A国，也为这个世界的秩序。世界需要稳定和发展，而我们是保持这个世界稳定的强大力量。我们可以给你优厚的待遇。我真诚地欢迎你，鲍比，请相信我。”

鲍比沉默了。这的确是一个诱人的条件，而总统的话似乎也不无道理；但这毕竟只是A国人的看法。

而这个鲍比，他真的是A国人吗？

他不是，虽然此刻他正在A国读书。

他的真名叫滕比·巴拉空，来自非洲大陆。2002年，邻国一座A国公司经营的核电站发生事故，放射性云烟污染了巴拉空祖国的大片土地。住在乡下的爷爷奶奶不得不离开自己的土地来到城市中，与他的父母住在一起。七年之后，他们相继患癌症去世了。官司打了十年，他的父母终于获得了赔款，可爷爷奶奶已经不在了。幼小的巴拉空看着自己的亲人痛苦地离开人世，心中充满了对A国的仇恨。他的父母保存着这笔赔款，直到巴拉空21岁时，在一种复杂的心情下把他送到A国攻读核物理专业。“我们已经为人类的失误付出了代价。”他们说，“你们这一代人不应该再付出代价了。我们恨A国，但我们并不希望更多的人流血。你一定要努力，一定要阻止这种事继续发生。”

由于刻苦的努力，巴拉空很快成了同学中的佼佼者。一次无意之间，他闯入了国防部的电脑网络，发现了反物质光武器的核心机密。“这是一个报仇的良机！”他想。于是，他以极大的耐心等待着时机。在此期间，他仔细地了解了这种武器的控制系统，它的运作方式，以及它的弱点。

时机终于来了。事情发展到这一步，他自己都感到迷茫。没有想到自己会这么顺利地控制了这台可怕的武器，更没有想到此刻全A国和整个人类的命运会掌握在自己手中——怎么办？他问自己。

为什么不开一个真正的玩笑呢？

“给我时间考虑考虑，总统先生。我会和您联络的。”

（未完待续）

镜花园

…还记得《恐惧》中有多少层地狱吗？

…小学6年＋初中3年＋高中3年＋大学4年＝？

“Hoooo!! I can't carry any more……”

《高考的联想》成为上期镜花园的最佳作品，这个结果既在意料之外，也在情理之中！

无论怎样，反正都已经过去了，放松心情，好好休息一下，去看看青山绿水，或者画两张画儿……

暑期快乐！！

——丹



▼《娜可露露》 广西 陆小燕

丹：猫……猫头鹰”当我是耗子啊！……

娜可露露：看我的绝招……

▼《NBA'98》 北京 郭忻恺

丹：想参加NBA职业篮球赛…………只需要有台电脑！！





▲《抢镜头》 昆明 李卓

丹：如果是我，就不站在那两个爱放火的家伙前面……

▼《梦幻精灵》 福建 陈雪渊

丹：也许最后能被培养成一个漫画家呢……游戏中有这个职业吗？







▼《草雉的英姿》 江西 李铮

▼《斗牛士八神》 北京 段晓川

丹：两个刚被人抢了镜头的家伙心有不甘，这不，又较量上了……

▼《不知火幻庵》 福州 林清财

丹：不知火家族的男女，长相差距可真大啊！



▼《矢吹叛变》 四川 丫头

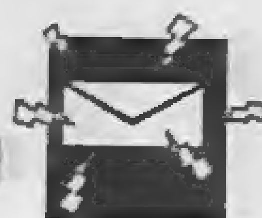
丹：看来上期草雉的教学方法失败了……



▼《色》 陕西 张健

丹：是什么夺去了你眼中应有的温柔……





杏花村

本店酒保：小马

北京的天气一接近8月就像秋天了，而北京的秋日的确是"胜春朝"的。久违的天高云淡让人心里透着舒坦，一种畅快的感觉拳打脚踢般从憋闷许久的毛孔中释放出来。大"烤"过后的学子们也终于能舒上一口气；不管结果如何，这一番历练总是增加大量经验值了。

《游戏之王》将在这个收获的季节面世。由于多种原因让大家等得花开花落了一个轮回，本书的编者们正怀着一种忐忑不安的心情等待大家的评判。虽说"多磨"的不总是"好事"，但我们盼望这本书能给读者朋友们带来一点快乐。你快乐……于是我快乐。

看到第6期中ZORRO仁兄的长篇大论，不禁有感而发，也来凑个数。不说忠实读者这类肉麻的话了，可是我买的第一期《家用电脑与游戏机》似乎比ZORRO朋友更早些，掐指算来也有四个年头了。四年仿佛弹指一瞬。回头看这四年，许多东西已是今非昔比。不谈别的，翻开往昔的杂志看看，许多当时被我们惊为天人的GAME，今天看来幼稚得可笑。那时还有文章在斤斤计较486的内部配置怎样预留最佳的升级空间，现在连P133也几乎成为古董了。我身边还保存着四年来购买的所有电玩杂志，除了"家"之外，保存较全的还有"电软"和"大众"(相信和我一样的朋友应该也是不少)。

作为一个GAME爱好者，有意无意地旁观了四年中电子游戏和游戏杂志的发展和坎坷，其精彩程度足以列入史册。当然面对飞速发展的计算机市场，今天也将很快地成为历史。而一本杂志从当时走到现在，开始逐渐步入良性循环的轨道，这并不是件容易的事；但更困难的仍是未来的发展。"创业难，守业更难"好象是电视剧里地主老爹常用来教训小辈的古训，但想想四五年前的国内市场，再看看现在的市场状况。那时的资讯远远不比现在，有几个人知道《勇者斗恶龙》和《轩辕剑》？更别提他们背后的制作和发行公司了。哪像今天，有什么要查询的，到INTERNET上逛一趟就是了。获得信息的渠道丰富多彩，连TV上都介绍起GAME来了。这期间当然游戏杂志的蓬勃发展所带来的启蒙教育功不可没，但杂志一家独大的机率也变成了"0"。虽然游戏杂志仍是许多玩友获得游戏资讯的主要媒介，但NO.1交椅的争夺战不过刚刚拉开序幕而已。而对INTERNET、多媒体、玩友会、TV的种种威胁，毕竟我们跨到了一个号称"资讯时代"的大门口。就像《007明日帝国》中所揭示的，谁掌握了媒介，谁就是明日世界的"君主"。YAHOO的成功不在于它能为INTERNET用户提供多么快捷完善的查询服务，而在于他们手中握有那么庞大的用户网，这是每一个传媒机构都梦寐以求的根本。难怪YAHOO百万金不易，其潜在的含金量无可限量。

时常看到读者批评杂志的广告太多，其实对媒介来说，广告的多寡直接衡量它成功与否。一家没有广告的杂志往往不是刚创办没有什么名气，就是发行商不是靠它来赚钱，就像以前智冠的"快讯"一样。那么招致读者批评的原因只能是两个：1. 读者不成熟；2. 广告安排得不合理，讨人厌。现在读者肯定是越来越成熟了，而杂志呢，现在比较流行将广告集中安排在杂志比较不重要的区段，但如此就解决了吗？一般我在看国内几本游戏杂志时广告部分都是略过不看的；而且许多广告都是地区性的经销商刊登的。对于一本全国发行的MAGZINE来说，这类广告对读者的作用又有多大？难怪有的读者认为广告侵吞了他的实际利益。看看同属中国的港台杂志，他们的广告绝对不讨人厌。大幅彩色的专页，精良的设计，就是卖硬件的也让人过目不忘。虽然我们在纸张和印刷方面受到太多局限，但至少在广告的定位上可以极尽人力。对于一本MAGZINE，哪些广告是符合杂志定位的，哪些是不符合的？不必过分着眼于地区性的经销商万把块一期的money，杂志定位是最重要的。越来越多的大公司在中国投资，树立企业形象，不愁没有"敌人送上门"；但那些摆地摊式的产品价格表与企业形象广告共处一室，多少令人想起"初级阶段"来。广告与读者不应该是对立的，如有对立就是需要解决的问题。解决好了有百利而无一弊。

再次说到杂志的定位(职业病！抱歉)，《家用电脑与游戏机》从94年到今天已改头换面不少。94年的杂志现在看来实在简陋，我当时还停买了几期。到今天明显可以看到电脑游戏的版面压倒了电视游戏，再加上PC软件和技术的版面，"家用电脑"明显已从以电视游戏为主的杂志转变为以PC为主导内容。我无从知道这种转变对杂志销量的影响是负是正，但以身在市场第一线的编辑部来说，这样的决策肯定有其道理。以PC为主兼顾TV GAME，退可守进可攻，力求两全的方案吧？但面对游戏杂志的竞争日益激烈的今天，钢丝又能走多久？读者不再是见GAME杂志就买的抢购狂，选择多了，自然要挑最好的买。现在的杂志往往太过雷同。一个热门游戏的攻略往往是你方登罢我又上场，两三个月内至少可以让人replay好几遍，有点象高中重点课文。难道除了热门游戏的攻略外我们不可以有别的吗？看见每本杂志上都有"画廊"，不禁令人苦笑。不是不喜欢看玩友们的art work，而是想不通为什么每本杂志都



要来上这样一个栏目，缺了不行吗？很喜欢"家用电脑"的文渊阁，很有特色的一个栏目。同样，与游戏相关的任何东西都可以用来充实杂志的特色，有如此宽广的领域为什么大家要挤在一条独木桥上？激烈的竞争中最后存活的只会是有强烈利益点的——对消费者而言。

说了那么多，似乎有给各位上课的嫌疑，真是"班门弄斧"了。之所以给"家用电脑"来信，是因为私下认为"家用电脑"对读者的亲和力是国内杂志中较高的，"杏花村"也很有归属感。对于我自己来说，有了四五年的 game career，却总是在梦幻和现实的价值之间走钢丝，就象服药品上了瘾。陈凯歌在拍完《霸王别姬》后说："沉迷于戏剧的人，其人生都不完整。"游戏也许亦是如此。一直在探求梦幻的价值，因为始终相信梦幻自有其价值。也许真的只是一个梦而已，又也许事物都是双刃的剑，我们别无选择。在 game 业逐渐成为一种产业、一种商机的时候，我不禁疑惑：那些为了梦想而走到一起的人，是否能抵挡物质世界带来的损耗呢？Blizzard 的副总裁 Paul Sam 在今次 GDC 上的发言令我心有戚戚焉。他说 Blizzard 成功的关键不在于从商业上考虑开发何种类型的游戏，而是以游戏本身为主导来发展延伸商机，更不会让游戏的开发构想与商业政策妥协。在商品社会将一切都商业 format 之后，也许只有游戏是我们最后的栖身之处了；但梦想常常被商业无情地庸俗化，对于发展中的我们来说更为明显，急功近利可以扼杀许多东西。也许有一天我会彻底戒掉游戏，那也许就是梦醒的时候，或者说是梦想破灭的时候。WHERE THE DREAM GOES?

——VELA <vela@ cenpok. net>

有些读者问"进村"需要什么条件，其实很简单，只要是真正为大家、为咱们的杂志着想的就可以当之无愧地成为座上宾。发表读者朋友们的来信不仅是一种交流形式，更多是为了引起小编老编们的重视。VELA 朋友的确有给我们上课的"嫌疑"，但幸好他没有"避嫌"……这封信令我感触很深，也因之破例请进了迄今"酒量"最大的客人。下次我会进请更多的朋友以作补偿。

以玩会友

这期走来了6位朋友（以后将不断扩大规模）。由于读者中以学生为主，因此以后如非注明，"职业"默认为"学生"；同样，"性别"默认为"男"。祝大家如愿找到良友！

马骁骁
年龄：20
地址：沈阳市和平区望湖路15－1栋211号
邮编：110006
电话：024－23914544
征友留言：为人沉默，热爱漫画、散文、足球、编程。玩游戏属于冷静型，偏爱策略、解谜、培养。

胡骏
年龄：21
星座：巨蟹
地址：武汉市江汉区高家台6－9号
邮编：430015
寻呼：199(198)－71010181

梁辰
年龄：16
地址：天津市南开区长江道云居里2号楼2门503
邮编：300193
征友留言：爱好看书、电影、篮球、游泳，每月省下680毛买《家游》。

周鑫
年龄：14
绰号：马哥
星座：人马
地址：重庆市九龙坡区谢家湾正街7栋114
邮编：400050
电话：023－68805540
征友留言：本人有一台PC，视之如命，每天不"摸"手就痒痒。愿和天下所有的电玩迷交朋友。

徐昊
年龄：20
星座：金牛
地址：沈阳市皇姑区长江街134号沈阳电力高等专科学校自控系973班
邮编：110036
寻呼：192－9102140
征友留言：本人爱好玩各种媒体的游戏，收集电脑经典游戏，看VCD，唱歌，写字。以玩会友，至真至诚。

李章廷
年龄：19
地址：长春南关区武装部东岭南街68号
邮编：130022
征友留言：爱好电脑游戏，喜欢骑单车。愿意结交一些喜爱文学的朋友。

1998年第6期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：
1. 攻略手记·战斗在阿多尼亚的日子
2. 特别企划·游戏人之路
3. 硬件兵工厂·'98电脑新硬件大展播

读者最不欣赏的文章：
1. 阶梯教室·拿起你的GAME手术刀
2. 阶梯教室·看图识3D
3. PC工具箱·八到十六的进化

读者最感兴趣的栏目：攻略手记
读者认为最好的彩页：战斗地带

98年第6期幸运读者名单

天　津	贾志强	四川绵阳	朱　浩
广东南海	徐枫昌	云南昆明	姚　翔
上　海	胡　超	吉林长春	刘宝鬼
湖北荆州	刘　易	河北唐山	吴　宁
内蒙赤峰	邢亚锦	江苏无锡	张俊杰
山东日照	张　谋	北　京	马肇乐
江苏锡山	吴　达	河南周口	申洪飞
湖北武汉	潘小鹏		

（奖品为北京鸿达电子新技术研究所提供的《家佳电脑文摘》光盘）

98年第7期广告意见征答获奖名单

浙江杭州	汪　冉	湖北宜昌	张　聪
陕西西安	林　澍	北　京	刘世辉
北　京	黄常松	上　海	王振华
福建福州	郑顶锋	河北保定	马　旋
山东济南	马向群	湖北武汉	吕伟欣

（奖品为第3波软件(北京)有限公司提供的《龙剑客Ⅱ》）

ISSN 1005-6793



国内统一刊号:CN11－3450/TP

定价:6.80元